昭和59年10月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第10号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

1984 10



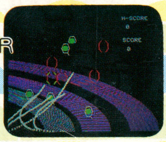
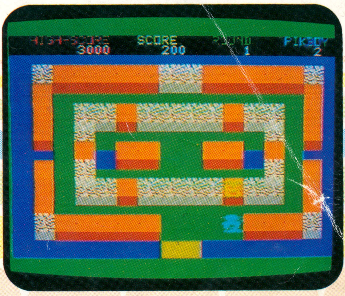
マイコンBASIC Magazine

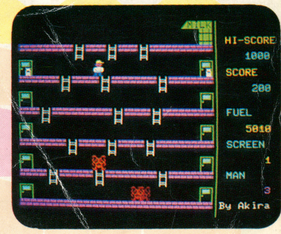
わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

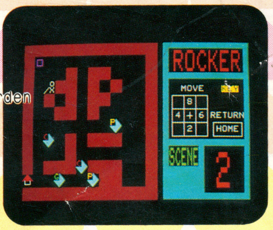
特別定価 ¥350

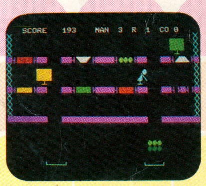
53機種のパソコン用ソフト70本一挙掲載

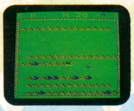
移植マスター大作戦27 SCREEN/CONSOLE 画面設定をマスターしよう

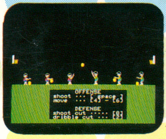



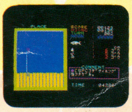
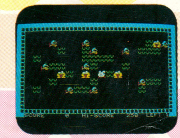
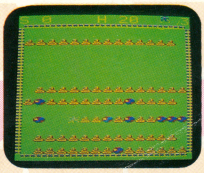
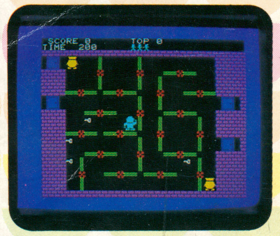


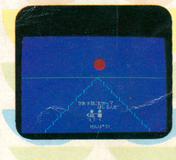








…ソフトマガジン NEW GAME! パックランド 他



これからは、待たせないQDネ！
そう、QDならだいじょうぶ。
キミを夢中にさせるこの〝走り〟の違い、
遊びに学習に仕事に、もう気持の乗りも違ってきます。
新登場のMZ-1500は、このQDを頂点に
上達に応えてどんどん発展するトライアングル設計、
さらに創造力に火をつける
クリエイティブパワーを持ったニューパソコン
さァ本気でやってごらん、これならきっとうまくいく。
ドクターパソコン宮永好道
SHARP
Quick Disk
QD
クイックディスク
QD
フロッピーの高速性とカセットの経済性を備えたこれからの記憶装置QD(クイックディスク)をパソコンで初めて搭載しました。プログラムやデータを読み取るスピードがなんと約8秒、待つ時間も気になりません。しかも1枚450円という使いよさ、さらにパーソナルプログラムやデータの整理に適した両面128KBというてごろな容量です。
▼MZ-1F11
話題のQDがMZシリーズに!!
MZ-2200/2000/700シリーズ用
クイックディスクドライブ
クイックディスクドライブMZ-1F11………標準価格24,800円
●MZ-2200でMZ-1F11をご使用の場合には、オプションのクイックディスクインターフェイス
(標準価格9,800円)が必要です。●MZ-700シリーズでMZ-1F11をご使用の場合
クイックディスクインターフェイスMZ-1E14(標準価格9,800円)が必要です。●MZ
ご使用の場合には、オプションの拡張ユニットMZ-1U01(標準価格37,000円
インターフェイスMZ-1E18(標準価格9,800円)が必要です。
※クイックディスクインターフェイスMZ-1E14、MZ-1E18にはQD-BASICが
シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
●お問い合わせ、資料請求は…シャープ㈱国内産機営業本部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)
資料請求券
MZ-1500
ベーマガ
10係


SHARP
新登場
QD
RAM
ファイル
CLEAN
新しい発展力をもったトライアングル設計
MZ-1500
パーソナルコンピュータ　標準価格89,800円
写真の14型カラーディスプレイMZ-1D 15B 標準価格72,000円はオプションです。
〈創造力をかきたてるクリエイティブパワー〉●グラフィックは320×200ドット8色＋24文字のPCG、または1000文字のPCGが使い分けられるクリエイティブ設計●6オクターブ3重和音のPSGを2チャンネル装備●34種のメッセージを登録したボイスボード(オプション)を使えば、MZ-1500がしゃべるパソコンに●漢字対応BASIC(QD)装備、「住所録」などすぐに使えるソフト付〈主なオプション〉●RAMファイルMZ-1R18 標準価格18,000円●ボイスボードMZ-1M08 標準価格10,000円●漢字ROMボードMZ-1R23 標準価格19,800円●辞書ROMボードMZ-1R24 標準価格22,000円
※画面はハメコミ合成です。

SHARP

X1は成長が楽しみだ。

ニューX1Cシリーズ、2タイプ新登場

ホビーに、ビジネスに、パソコンは使いこなすにしたがって拡張意欲もわいてくるもの。ニュータイプX1Cs、X1Ckはそうしたシステムアップに備えて、拡張I/Oポートを2ポート内蔵した発展型。さらにX1Ckでは、JIS第一水準漢字2965種を含む3707種の文字・記号を収納した漢字ROMまで標準実装。読みやすい漢字かな混り文での表現が自在で、活用範囲もぐんと拡がります。——コンピュータ画像とテレビ・ビデオなどの実写の映像を自在に重ね合わせるスーパーインポーズ機能。そして高速・多彩な強力グラフィック機能。世界に先駆けて映像表現に新領域を拓いたX1シリーズのあの優れたグラフィック能力はすべて継承。もちろんX1シリーズの豊富なソフトもそのまま使える、コンパチブル設計。あらゆる分野で、上達に合わせてどんどんシステムアップができる夢のマシンです。

漢字を使えば、活用がさらに拡がります。



※X1Cs、X1Dの場合は漢字ROM(別売)が必要です。

主なオプション					
●ミニフロッピーディスクドライブ	CZ-801F(S/R)	標準価格198,000円	●ドットプリンタ	CZ-800P	標準価格142,800円
●コンパクトフロッピーディスクドライブ	CZ-300F(S/R)	標準価格 79,800円	●ドットプリンタ	CZ-8PD2(S/R)	標準価格 79,800円
●CP/M®※(ミニフロッピー用)	CZ-5CPM	標準価格 16,800円	●カラープロッタプリンタ	CZ-8PP2(S/R)	標準価格 54,800円
●CP/M®※(コンパクトフロッピー用)	CZ-3CPM	標準価格 16,800円	●デジタルテロッパー	CZ-8DT	標準価格 89,800円
●漢字プリンタ	CZ-80PK(S/R)	標準価格123,800円	●漢字ROM	CZ-8KR	標準価格 38,000円

※CP/Mは米国デジタルリサーチ社の登録商標です。



発展OK X1Cs NEW

パーソナルコンピュータ CZ-803C 標準価格 119,800円
14型カラーディスプレイテレビ(シャドウマスクピッチ0.45mm)
CZ-801D 標準価格99,800円

漢字OK X1Ck NEW

パーソナルコンピュータ CZ-804C 標準価格 139,800円
14型カラーディスプレイテレビ(シャドウマスクピッチ0.45mm)
CZ-801D 標準価格99,800円

●X1Cs、X1Ckにはローズレッド、メタリックシルバーの2色があります。
◀写真はX1Ckです。



プロフェッショナルタイプ X1D

パーソナルコンピュータ+キーボード
CZ-802C
標準価格198,000円
14型カラーディスプレイテレビ
(マスクピッチ0.4mm)
CZ-802D 標準価格128,000円
●X1Dにはローズレッド、メタリックシルバーの2色があります。

X1の豊富なソフトが共通して使えるコンパチブル設計。

パソコンテレビ X1 シリーズ

〈X1シリーズの主な特長〉●メインCPUにZ80A(4MHz)、周辺コントロール用として2個のサブCPU搭載 ●大容量122KバイトRAM標準実装(メインメモリ64Kバイト)●ユーザー定義のキャラクタージェネレータ、プライオリティ機能、座標変換機能などきわだつグラフィック能力 ●8オクターブ3和音のサウンドジェネレータ ●日付、時刻、番組予約が可能なタイマーつきカレンダークロック内蔵〈ディスプレイテレビ〉●小さな文字や細かな縞模様もくっきりと再現するファインピッチブラウン管採用 ●RGB入力端子、ビデオ入力・テレビ出力端子装備

資料請求券 X1シリーズ ベーマガ 10月

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)●お問い合わせ、資料請求は…本社内電子機器事業本部システム機器営業部
またはシャープエンジニアリング㈱ 〒114 東京都北区東田端2丁目13番17号 ☎(03)893-4649 およびシャープビジネス㈱ 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)



●写真はX1Cs。コンパクトフロッピーディスクドライブ CZ-300FR およびカラープロッタプリンタ CZ-8PP2Rはオプションです。
●ディスプレイテレビCZ-801D、802DはX1シリーズのすべてのコンピュータに組合せ可能。※画面はハメコミ合成です。

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

我が家のカルチャーセンター。



このとしになって、いまさら「お誕生パーティー」でもないけれど。
娘のヤツ、友達を集めて祝ってくれよるらしい。
パソコンを、こんなウレシイ使い方しよって、鉄矢、思わず目頭が熱いですよ。
このPC-6601、我がかあちゃんも家計簿やら回覧づくりやら、しっかり活用しとるし。
不肖ワタクシも目下「私家版・武田家の人々」をワープロ機能で執筆中。
どうやら武田家、PC-6601を囲んで話題の絶えそうにない、今日この頃でございます。



高性能はヒトをやさしくする。

PC-2000シリーズ / PC-6000シリーズ PC-6001mkII / PC-6600シリーズ / PC-8000シリーズ PC-8001mkII / PC-8200シリーズ
PC-8800シリーズ PC-8801mkII / PC-100シリーズ / PC-9800シリーズ PC-9801E / PC-9800シリーズ PC-9801F / N5200 モデル05

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

フロッピィ内蔵で ホームワープロにもなる。

パソコンが機敏に、使いやすくなった。
マイクロフロッピィ内蔵。

1ドライブ143Kバイトの3.5インチフロッピィディスクドライブを内蔵しましたから、今までのようにプログラムをテープから写しかえるなどのわずらわしい操作をしなくてすみます。スイッチON、フロッピィポン、の初心者には嬉しいカンタンさ。3.5インチディスクはコンパクトで、しかも高機能です。

買ったその日からすぐ使える。
ディスクソフト5枚つき。

①日本語ワードプロセッサ(事例集つき)
②英文カナワードプロセッサ、表計算(パソカルク)、ミュージック、ユーティリティー
③④⑤コロニー・オデッセイ冒険編(小松左京先生監修によるアドベンチャー・ゲーム)

パソコンで手紙を書こう、日記をつけよう。
日本語ワープロ機能。

本体に1024文字の漢字ROMを内蔵。添付の日本語ワープロソフトでJIS第一水準の2965文字をカバーしますから、手軽に文書をつくることができます。書きあげたら、専用プリンタ(別売)で美しくプリントアウト。日記や案内状、レポート、会報をつくるなど、パソコンライフの幅がいちだんと広がります。

パソコンが歌って喋る。
音階つきボイスシンセサイザ。

好きな言葉をパソコンに喋らせることのできるボイスシンセサイザが、2オクターブの音階もマスター。歌うパソコンになりました。

色彩あざやかに15色。カラーグラフィック機能。

320×200ドットでは4色、160×200ドットでは15色の、ドット単位カラー表示ができます。お絵描きプログラムを使えば、パソコンで思いどおりのカラフルな絵が描けます。グラフや表も、見やすくあざやかです。

テレビ、ビデオ画面にパソコン画面を合成。
スーパーインポーズ機能。

インタフェースを内蔵していますから、ユニット(別売)を接続するだけで画面の合成ができます。例えば家族ビデオに日付やタイトルを入れるなど、楽しいオリジナルビデオがつくれます。

パソコンがミュージシャンになった。
ミュージックシンセサイザ。

専用LSIを内蔵したので、8オクターブ・三重和音の演奏ができます。オーディオ機器と接続することもでき、映像と音楽との合成で独創的なファンタジーの世界を演出できます。



●CPU Main μPD 780C-1(4MHz) Sub μPD8049(8MHz) ●ROM 96Kバイト ●RAM 65Kバイト ●漢字 1024字内蔵/添付ソフトによりJIS第一水準2965字対応 ●スクリーン構成40文字×20行 ●プリンタインタフェース セントロニクス社仕様準拠 ●カセットインタフェースFSK方式(600、1200ボー) ●寸法365×113×380(mm) ●重量4.5kg

NECパーソナルコンピュータ
PC-6600シリーズ
PC-6601

本体標準価格……143,000円
12型カラーディスプレイ PC-KD201 標準価格……59,800円
ディスプレイ置台 PC-66M75 標準価格……5,500円
サーマルプリンタ PC-PR401 標準価格……39,800円

好評発売中!



本体標準価格84,800円
●ボイスシンセサイザ内蔵、話せるパソコン。
●漢字ROM搭載、読みやすく、見やすい表示。
●色彩あざやか、15色カラーグラフィック機能。

パソコンが、話せる・漢字る・カラフル。

NECパーソナルコンピュータ
PC-6000シリーズ
PC-6001mkII(マーク)

家族の新しい絆を生むパソコン。PC-6600シリーズ

ありがとう。愛されて100万台。NECのパソコンファミリー
国内実績No.1

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)……☎(03)452-8000
※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。


信頼と創造の富士通



天才は限度を超える。

富士通

パソコンにFM時代を拓いた富士通から、天才肌の新鋭登場。あの名作FM-7を思いきりグレードアップ。その名もFM-77です。目を見はる新機軸、息をのむ多機能、しかも豊富なソフトはそっくりそのまま継承。もう想像力に歯どめのきかないヒラメキの連続です。シンプルで知的なデザインも、一歩限度を超えました。もっとスリリングに、さらにエキサイティングに、いよいよエンターテイニングに。FM-77、いま発進です。

3.5インチマイクロフロッピィディスクを採用。

FM-77は、3.5インチのマイクロフロッピィディスクドライブを2基搭載。ディスクは、これまでの5インチミニフロッピィディスクとソフトコンパチで、しかも320KB/ドライブと、小型・高密度化を実現しました。

漢字ROM(JIS第1水準漢字2,965種)を標準実装。

レポート、手紙など、さまざまな用途に活用できます。

2個のCPUがフル稼動。

CPUの役割を2分するという、汎用コンピュータの設計思想を受け継いだアーキテクチャを採用しました。

メインメモリは64KB。増設は最大256KBまで。

64KBのメインメモリを標準実装のほか、192KB RAMカード*を装着して、最大256KBまでの拡張が可能です。

*オプション(400ラインセットに含まれています)

F-BASIC V3.0が多彩な機能をサポート。

FM-77のプログラム言語は、FM-7と完全互換のF-BASIC V3.0。豊富なソフトがそのまま使えるうえ、パレット機能、サウンド機能など数かずの機能をサポートします。

ユーザフレンドリな言語FM Logoを標準添付。

スーパーインポーズ*でオリジナルの映像づくり。

テレビやVTRなどの画像と、パソコンの文字やグラフィックパターンがドッキング。VTRへの録画も可能です。

*オプションのスーパーインポーズユニットが必要です。

高性能プラス多才のグラフィック機能。

FM-77は、640×200ドットの高分解能表示が魅力です。カラーモード時は、1ドットごとに8色までの色指定ができるほか、テキストとの混在表示、ドットごとの色交換もOK。400ラインカード*を本体に装着すれば640×400ドットという高精度の表示も可能になります。

*オプション(400ラインセットに含まれています)

サブシステムの充実で、画像処理がさらに高速化。

FM-77は、V RAMのアクセス方式にサイクルスチールを導入。描画速度が最高でなんと2倍(FM-7比)にアップしました。また、高速の漢字表示が、日本語ワープロや漢字端末としての利用価値を高めます。

音にも熱中。8オクターブ、三重和音のサウンド機能。

操作性抜群のキーボード。

レイアウト自在のセパレートタイプ。

大容量1MB/ドライブのフロッピィディスクをサポート。

◆F-BASIC V3.5、OS-9およびCP/M-80にてサポート。

拡張性に優れたカード群。

●400ラインセット

①400ラインカード ②増設用192KB RAMカード

③F-BASIC V3.5 ④日本語ワープロ

●各種オプションカード

RS-232C、MIDI、マウスなど。

広がるアプリケーションに対応するソフトウェア体系。

●F-BASIC V3.5(400ラインセットに含まれています)

●OS-9 Level 1/Level 2*(*400ラインセットが必要です)

●CP/M-80®(Z 80カードが必要です)

※CP/M-80®は、デジタルリサーチ社の登録商標です。



新発売

FM-77 (セブン セブン)

¥228,000 (本体価格・FM Logo付)

ディスクドライブ1基タイプ¥198,000もあります。

すぐれたコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン。

FM-NEW7 (ニューセブン) ¥99,800 (本体価格)

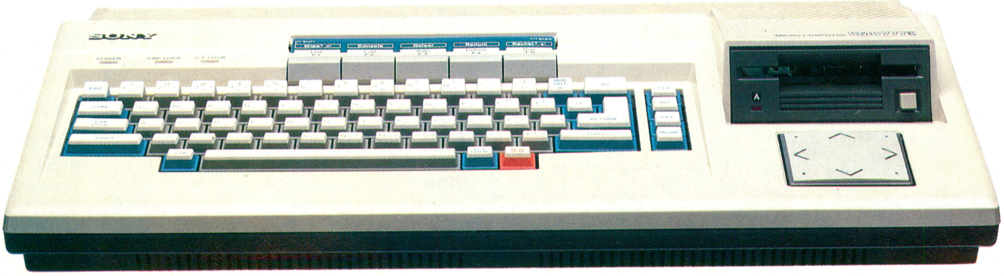
ソフトは定評あるFM-7と完全互換、しかも数かずの卓越した機能をすべて継承しました。

富士通株式会社：●パソコン販売推進部(03)502-0161 ●札幌営業所(011)271-4311 ●東北営業所(0222)64-2131 ●金沢営業所(0762)63-7621 ●長野営業所(0262)26-8222 ●静岡営業所(0542)54-9131 ●名古屋営業所(052)201-8611 ●大阪営業所(06)344-1101 ●広島営業所(082)221-2288 ●九州営業所(092)411-6311

■3.5インチマイクロフロッピィディスクは、富士通純正品をご使用ください。お問い合わせは――富士通サプライ株式会社☎(03)434-0141



下の写真は トリニトロン・カラー・ディスプレイKX-13CD1、ソニー・パーソナルコンピュータSMC-777C ¥168,000、 カラー・モニターケーブルSMK-702 ¥6,800の組合わせ。





CG(コンピュータ・グラフィックス)とCM(コンピュータ・ミュージック)が自由



SMC 4096色から好みの16色を使える美しいコンピュータグラフィックス。多彩な音創りのできるシンセサイザー機能を装備。音楽と映像のパソコン、デビューです。①多機能、グラフィックディスク／豊富な機能によりソニーならではのグラフィックス・アートを楽しめるグラフィックスエディター。もち論プリントアウトも自由自在。②プロ感覚、ミュージックディスク／コンピュータ内に創り出される夢の楽器、ラッサピアター。やさしく使えるオルガン機能。そして自由に音が創れる本格シンセサイザー機能が装備されています。③オリジナルゲーム、ストリッツb.h.(ベーハー)／美しい映像。しかもグラフィックスエディターを使って、ゲームの舞台を自在に変えることもできます。その他、SMC-777同様、Dr.Logo※など、幅広いプログラムツールや簡易言語も標準装備しています。

ひとびとのヒットビット。

HIT BIT

●HIT BITのカタログがあります。ご希望の方は、ハガキに住所・氏名・年令・職業・機種名をご記入のうえ、右の宛先にお申し込み下さい。〒108東京都高輪局区内ソニー㈱国内営業本部カタログ係。

※Dr.Logo(ドクター・ロゴ)はデジタル・リサーチ社の商標です

に楽しめる。付属の5枚のディスクが、パソコンを変えた。



※画面の写真は、はめ込み合成です。

National

－技術でひらく 世界の繁栄－



おっ、離れ技。

いま、人々が注目している凄いヤツ。出た、これが第2のキングコングだ。



では、新しいキングコングの性能について詳細に報告します。①キーボードと本体を分離したセパレートタイプです。ひざの上に抱いたり身体の向きに合わせたり、セッティング自由自在。②16色マルチRGB対応です。21ピン端子付のテレビに接続すれば、グラフィックスも文字もくっきり鮮明画像で楽しめます。③RF・ビデオ出力も内蔵、テレビを選びません。④大容量RAM 64KB搭載。拡張RAMなしで市販のMSXソフトのすべてが使えます。⑤数字の入力が素早くできる独立10キー。⑥スロット部には、操作が簡単な新開発のソフトインサートコネクタを採用。⑦プリンタインターフェイス内蔵。⑧外部電源コンセント付で機器拡張に便利。⑨スーパーインポーズ端子付。〔専用ユニット(発売予定品)接続用〕⑩これで、この価格。

CF-3000 標準価格**79,800円** (写真のカラーテレビ TH14−N29G 標準価格78,000円)

ナショナル MSX パーソナルコンピュータ

キングコング™*

▶寸法〈高さ×幅×奥行〉＝(キーボード部)40×426×159㎜、(本体部)96×428×285㎜ ▶重量＝(キーボード部)1.9kg、(本体部)4.9kg ▶付属品＝音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、取扱説明書、BASIC説明書、グラフィック記号シール ▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBマルチケーブル(別売 CF-2507 標準価格6,000円)が必要です。●ナショナルクレジットもご利用ください。●お問い合わせ、カタログのご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部 MBM係まで。※MSXマークのはいったものは互換性があります。ソフトウェアもハードウェアも自由に使うことができます。MSX はマイクロソフト社の商標です。

ナショナル 松下電器

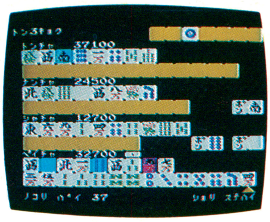
■RAM 16KBの入門機 CF-2000 標準価格54,800円もよろしく！

TOSHIBA

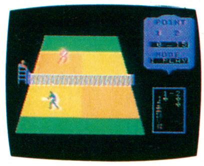
多彩なソフト。思いのままに

ゲームソフト

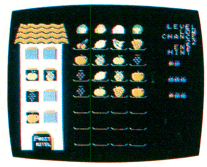
頭とテクニックで、スリルやユーモアをたっぷり体験しよう。アドベンチャー、スポーツ、推理…と、選びきれない楽しさだ。



★ジャン狂●HX-S156●4,800円●やり始めたら、もうやめられない本格派。ルールは普通のゲームとほとんど同じ。牌を積む必要なしだから、初心者もすぐに楽しめます。



★リアルテニス●HX-S155●4,800円●フットワークも軽快に、さあエースを狙え！息づまるラリーに勝て！コンピュータと対戦したあとは、2人で決勝戦を組もう。



★フルーツサーチ●HX-S105●4,800円●どのコのお皿に、どのフルーツがのっているか？名推理を働かせないと、たちまち混乱。頭の訓練にピッタリのおもしろゲーム。



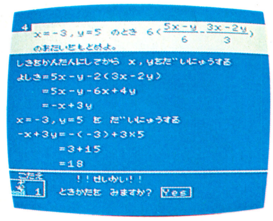
★3-Dゴルフシミュレーション●HX-S101●5,800円●ナイスショット！臨場感バツグンの3次元ゴルフ。クラブやショットの角度・強さなども思いのままのスゴさ。

学習ソフト

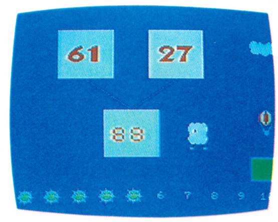
親切で、ていねい。分かりやすさがだんぜん違うから、ちょっと苦手な算数や、英語・数学も楽しく学べて、成績もアップ。



●楽しい算数（小学2～6年・上）●HX-S321～325●各3,800円●各32K●学習とテストでプログラムを構成。キャラクターやサウンドで楽しく学べば、力もぐんとアップします。



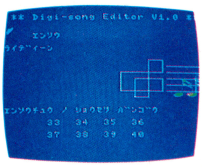
●中学徹底数学（1～3年）●HX-S318～320●各9,800円（カセット3本入）●各32K●学習計画や授業の進度に応じてレベルを選択。練習とテストで構成。受験対策に最適。



●まんてんくん（幼児教育）●HX-S307～309●各9,800円●各16K●数の導入と計算力I・IIの3部作。3～7才までの年令と理解度に応じて選択ができ、楽しく学べます。

音楽ソフト

MSXでヒット曲、名曲を鑑賞。そのうえ、編曲やプログラム演奏ができる。さあ、キミだけのサウンド・メーキングを楽しもう。



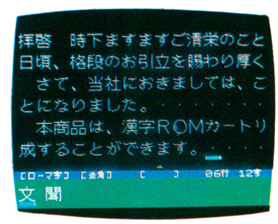
●ポピュラー・ヒット曲集●HX-S401●3,500円●32K●3声でアレンジされたヒット曲集。「イエスタディ」「第三の男」など14曲を収録。テンポ変更なども自在です。



●クラシック名曲集●HX-S402●3,500円●32K●「トルコマーチ」「G線上のアリア」など14曲を収録。曲のデータを素材にして、自分だけのサウンド作りも可能。

ホームソフト

パソピアIQをシステムアップして、日本語ワープロに。宛名書きや定型文などの作成もカンタン。ビジネスにも力を発揮します。



★日本語ワードプロセッサ「漢字君」●HX-S501●12,800円●カナ（ローマ字）→漢字変換などの多彩な能力で出力。64Kなら40桁×200行の文章登録。熟語登録も約1万字。

遊びに、学習に、ビジネスに——MSXを使いこなすなら答えはひとつ

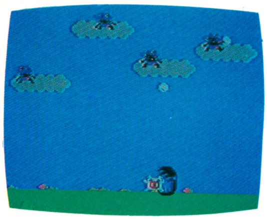
ワクワクさせる、楽しくさせるパソピアIQソフト群。パワフルな新作も加わって、ますます充実。お気に入りを選んで遊べば、楽しさもとびっきりワイドに。自分にピッタリあったソフトで勉強すれば、成績もアップ。さあ、はりきってチャレンジしよう。



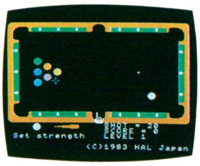
横山やすし親子

楽しむならパソピアIQ。

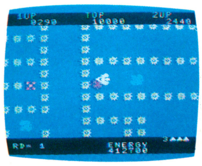
※本文表記は●タイトル●型名●価格●容量●内容の順。タイトル★印はROMカートリッジ●印はカセットテープ。



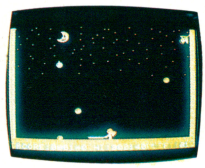
★ぶた丸パンツ●HX-S110●4,800円●ぶた丸よ、いじわるな〝雷のパンツ君〟が落とす卵を受けとめろ。赤い卵なら投げ返せ!気をつけないと〝ちりとりオジサン〟に消されるゾ。



★スーパービリヤード●HX-S154●4,800円●ビリヤードの中で最も難しい7つ玉のプールに挑戦しよう。ハスラー気分そのままに、狙いすまして鋭くキューを突け!



★スペースメイズアタック●HX-S106●4,800円●宇宙エネルギーを支配する秘宝「フォルス」に迫れ!宇宙艇で防衛網を突破せよ!16面の迷路が、キミを待つ。



★カラーボール●HX-S109●4,800円●イタズラ好きの天使が落とすボールを、魔法のフライパンを使って空へ帰せ!ロマンチックなムードがいっぱいのゲーム。



●ミステリーハウス●HX-S201●2,800円●32K●キミは名探偵だ。不気味な洋館に眠る宝物を探り出せ!地下室や屋根裏部屋などで見つけた道具を駆使して挑戦。



●楽しい算数(小学2~6年・下)●HX-S304~306・310・311●各3,800円●各32K●グラフィック画面とサウンドで楽しく学習をすすめる、好評の算数シリーズ編。



●にこにこぷんシリーズ●HX-S315~317●各2,800円●各16K●NHK〝おかあさんといっしょ〟でおなじみのキャラクターが登場する、好評〝パソコン絵本〟シリーズ。

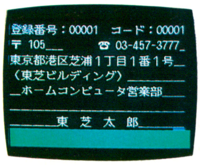


●中学必修英単語(1~3年)●HX-S301~303●各3,800円●各32K●文部省の指導要領に準拠し、英単語マスターに最適。検索とテストで構成。プリンタ出力可能。

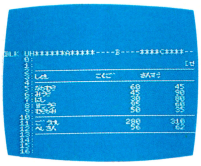


●中学必修英文法(1~3年)●HX-S312~314●各3,800円●各32K●どの教科書にもあった適応性。文例表示と演習で、早く確実に英文法をマスターできます。

このほかにも、楽しく痛快なゲームソフトがいっぱい揃っています。
★ピラミッドワープ・HX-S102★バトルシップ・クラプトンII・HX-S103★ステップアップ・HX-S104★忍者くん・HX-S107★ひつじや~い・HX-S108★ピクチャーパズル・HX-S151★スーパースネーク・HX-S152★ドラゴン・アタック・HX-S153(以上各4,800円)●ピコピコ・HX-S202●ギャングマン・HX-S205●ベジタブルクラッシュ・HX-S206(各2,800円)●モールパニック・HX-S207(3,000円)　新作もぞくぞく登場します。



★宛名書き(住所録)「宛名君」●HX-S502●9,800円●カナ(ローマ字)→漢字変換などにより、約150軒を登録。シール紙印字も。64Kシステムは地名登録も可能。



★簡易言語「データ君」●HX-S503●12,800円●縦横計算により表作成もカンタン。検索や並べ換えもできて、スモールビジネスにも確実に対応することができます。

64Kバイトをパワーアップ。ニューマシン登場。

プリンタインタフェース内蔵の最新鋭機。

- ●IQの差で選べ。RAM容量64Kバイト。
- ●プリンタインタフェース内蔵の本格派。
- ●打ちやすいJIS配列のキーボード。
- ●目にも鮮やか16色グラフィックス。
- ●迫力の8オクターブ・3重和音。
- ●2個のジョイスティック端子付。
- ●RF出力内蔵でテレビ接続も簡単。



HX-10DP
67,800円
ボディカラーはブラック(K)とホワイト(W)。

東芝ホームコンピュータ
PASOPIA IQ
MSX

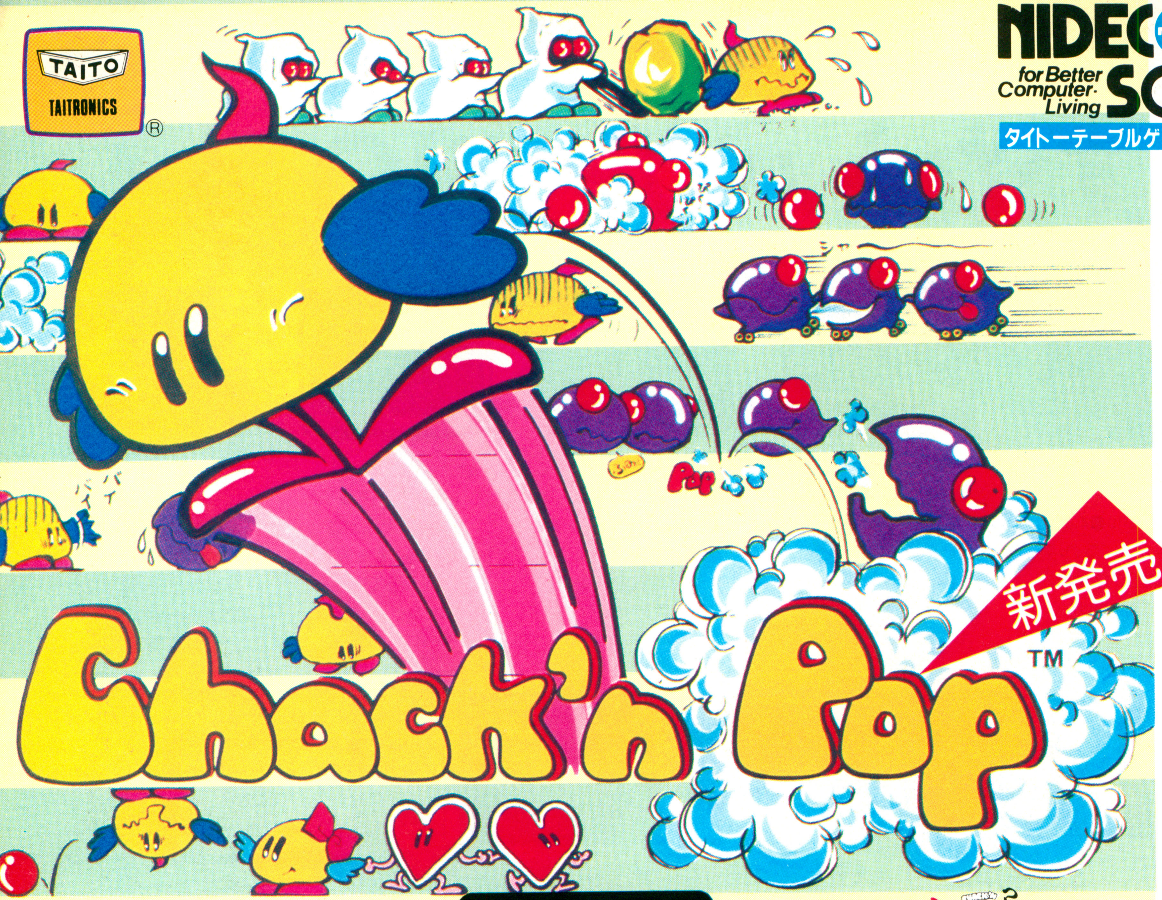
資料のご請求は…〒105 東京都港区芝浦1-1-1 株式会社東芝 ホームコンピュータ営業部 ☎03(457)3777

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

資料請求券
BASICマガジン10

先端技術をくらしの中に…E&Eの東芝
エネルギーとエレクトロニクス

NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living
タイトーテーブルゲームシリーズ

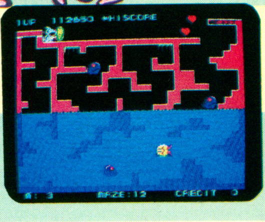


思う存分ニクたらしい、

おもしろニデコムソフト。

おなじ面白さ、楽しさでも、
ほほえましいのはアマ。
ニクたらしいのはプロ。
㈱ニデコと㈱タイトーのコンビで、
またまた新作テーブルゲーム登場。
こいつは、ニクイ。

ちゃっくんぽっぷ







ちゃっくんぽっぷ

- PC-8801シリーズ
- MZ-2200/-2000
- X1シリーズ《9月発売》
- FM-7シリーズ《9月発売》
- PC-6001mkII
  (カセット版のみ発売：3,800円)《10月発売》

定価4,500円(カセット版)
定価7,500円(5″FD版)

かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。天敵"もんすた"につかまると死んでしまいますので要注意。Bombを上手に使って退治してください。一発で2匹をやっつけると"もんすた"を追っかける"スーパーちゃっくん"に変身できます。

『フロントライン』にしんしん新登場。

MSX 定価4,800円(ROMパック版)
PC-6001mkII / PC-6601 定価3,800円(カセット版)
MZ-1500 定価4,800円(クィックディスク版)



フロントライン

定価4,500円
(カセット版)
定価7,500円
(5″FD版)

- PC-9801シリーズ
  ※5″FD版は2D、2DD共用タイプです
- PC-8801シリーズ
- MZ-2200 -2000
- X1シリーズ
- FM-7



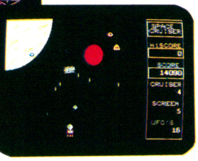
手留弾、地雷が炸裂する壮絶な戦い。装甲車、戦車を利用しながら敵陣地を目指すウォーゲームの決定版。



スペースクルーザー

定価4,500円
(カセット版)
定価7,500円
(5″FD版)

- PC-8801シリーズ
- MZ-2200 -2000
- X1シリーズ
- FM-7 -8



次々に現われるUFOを撃破しながら、敵惑星を壊滅させる大宇宙クルージングゲーム。



ワイルドウェスタン

定価4,500円
(カセット版)
定価7,500円
(5″FD版)

- PC-8801シリーズ
- MZ-2200 -2000
- X1シリーズ
- FM-7



馬上のシェリフは拳銃一丁で徹底抗戦。ところかまわず襲う列車強盗を倒す、痛快西部劇。

ニデコムソフト第1弾、好評発売中。 コンボイ5000、Uボート、キングアウト〈PC-8801シリーズ、FM-7/-8〉／キーボードトレーニング、ファイリングゲーム、F.B.I.アンタッチャブル〈X1シリーズ〉/3次元迷路、グランプリ、ジムカーナ、クィックス〈MZ-700〉●各￥3,000～￥3,500

株式会社ニデコ

■本社/〒102東京都千代田区九段南4-5-11☎03(262)9511代
■ニデコ・ソフトセンター/〒101東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F(システムコンピュータ営業部)☎03(253)0761代
■ニデコ・ソフト情報センター/〒101東京都千代田区神田須田町1-7-1ウィン神田高橋ビル4F(コンピュータプラザ・ニデコ)☎03(251)8061代
●資料請求は請求券をつけてニデコ・ソフト情報センターまで。

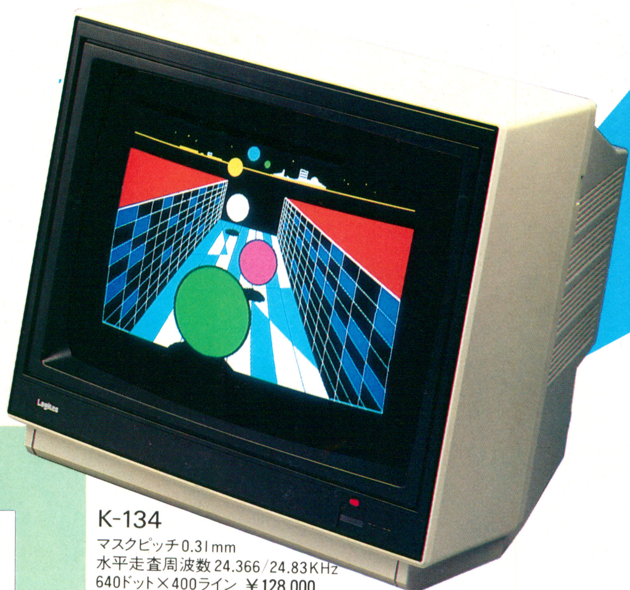
資料請求券 SOFT BM 10

綺麗。

あざやかさの魔法だね。
ロジテックが描く巧緻の世界。



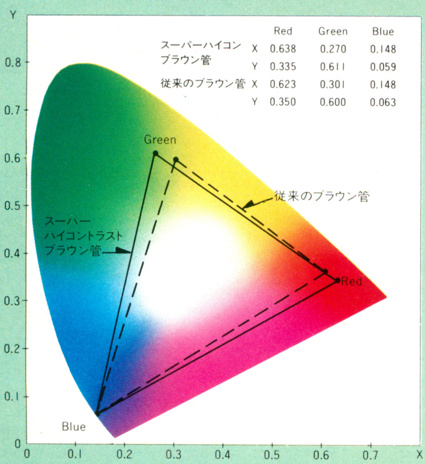
K-124S
マスクピッチ0.39mm
水平走査周波数24.366/24.83KHz
640ドット×400ライン ￥105,000



K-134
マスクピッチ0.31mm
水平走査周波数24.366/24.83KHz
640ドット×400ライン ￥128,000

ブラウン管色度図 色度図表(CIE 1931)

		Red	Green	Blue
スーパーハイコンブラウン管	X	0.638	0.270	0.148
	Y	0.335	0.611	0.059
従来のブラウン管	X	0.623	0.301	0.148
	Y	0.350	0.600	0.063



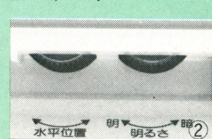
※この表でGreenやRedがより原色に近いことがわかります。

スーパーハイコントラストブラウン管で、色鮮明

●マスクピッチ0.31mm(K-124Sは0.39mm)の高精細画像●640ドット×400ラインの高解像度表示●NEC PC-9801、8801シリーズ、富士通FM-11シリーズにスイッチの切替で対応(写真①)●カラーは16色(Pモード時は8色)●水平位置調整・明るさ調整(写真②)、フォーカス調整、スクリーン調整機能付●最大4,050文字まで表示●画面角度の切替可能なアームスタンド付



①



②

関東電子株式会社
本社 東京都千代田区外神田1-11-5 〒101
マイコン営業部 東京都千代田区外神田2-15-2 〒101 TEL03(257)6221(代)
大阪支店 大阪市浪速区日本橋3-3-5 〒556 TEL06(632)0207(代)
●札幌営業所 ☎011-832-0131 ●仙台営業所 ☎0222-33-0257 ●長岡営業所 ☎0258-32-8888 ●宇都宮営業所 ☎0286-34-7505 ●群馬営業所 ☎0270-23-2301
●神奈川営業所 ☎0427-45-6511 ●多摩営業所 ☎0423-44-8111 ●千葉営業所 ☎0472-48-2955 ●沼津営業所 ☎0559-51-2888 ●浜松営業所 ☎0534-64-2238
●名古屋営業所 ☎052-263-1693 ●京都営業所 ☎075-343-0995 ●広島営業所 ☎082-227-5536 ●福岡営業所 ☎092-474-5777 ●熊本営業所 ☎0963-26-1166



ビジネスユースにもホビーユースにも応えます。幅ひろい守備範囲もスターの実力のうち。

モニター表示だけでは、パソコン機能がパーフェクトに発揮できない。たとえば財務管理やデーター管理などビジネスユースを考えると、どうしてもプリンタが欲しくなる。もちろんゲームプログラム、ワープロにも欠かせない。しかし、どうせ組むならすぐれた性能、高いコストパフォーマンスのプリンタを選んでいただきたい。そこでおすすめしたいのが、国際スター。世界中にその実力を認められたスターのプリンタです。

G-10X pII

¥74,900（新発売）

待望のPCシリーズ対応機。新しいスターのデビューです。

●120桁/秒、60行/分の高速印字●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式●上級機なみのマクロインストラクション、ダウンロード文字機能●普通文字9×9、ブロックグラフィック7×6ドット●豊富なグラフィックモード8×640（パイカピッチ）、8×720（エリートピッチ）、8×1280ドット（縮小文字ピッチ）●印字桁数80、96、136桁（拡大文字40、48、68桁）●標準・パラレルインターフェイス（セントロニクス準拠）





卓越のコストパフォーマンス。まさに実力機。

■120桁/秒、60行/分の高速印字■用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式■上級機なみのマクロインストラクション、ダウンロード文字機能■普通文字9×9、ブロックグラフィック7×6ドット■豊富なグラフィックモード8×480（標準）、8×960（倍密度）、8×1920ドット（4倍密度）■印字桁数80、96、136桁（拡大文字40、48、68桁）■標準・パラレルインターフェイス（セントロニクス準拠）

パソコン・ラ

WICO

COMMAND CONTROL™

主流は 今 コマンドコントロール

君はまだジョイスティック？









MSX対応

（PC-8001MkⅡ、PC-8801、FM-7用インターフェイス付き　各プラス¥3,000）

※WICO製品は全国一流コンピュータショップでお求めになれます。お求めになれない場合は直接当社へお申し込み下さい。送料&取扱料¥1,200です。

WICOコンシューマプロダクト総輸入元■株式会社オーデックス・ジャパン〒108 東京都港区高輪4-8-9TEL.(03)251-9781 ODEX

CASIO



●「さわって覚えるパソコン」にデータバンク機能がついて新登場。

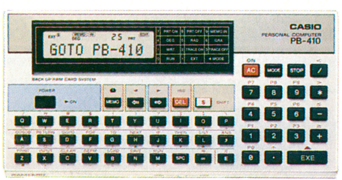
この情報氾濫時代を制する強力な武器が、いま、最先端技術から生まれました。その名も〈PB-110〉。あのベストセラー〈PB-100〉と同様の初心者でもすぐに覚えられるポケコン機能に、いま話題の実用的なデータバンク機能が合体。2つの機能で、利用範囲もグ〜ンとワイドになりました。さまざまな複雑計算はもちろん、電話帳・スケジュール表・製品リスト・家計簿など、必要な情報をその場でメモし、いつでも呼び出して見ることができます。もうあなたは情報整理に紙も筆記具も必要ありません。会社から学校、ご家庭にいたるまで、どんな情報・計算処理もこの1台がバッチリお引受けします。

主な仕様 ●使用言語:BASIC ●RAM:標準1KB(544ステップ)、最大(OR-1Ⓔ装着時)2KB(1,568ステップ) ●表示方式:12桁ドットマトリクス液晶表示 ●電源:リチウム電池(CR2032)2個●サイズ:165×71×9.8㎜●重さ:119g(電池込み)■オプション●増設RAMパックOR-1Ⓔ ¥3,000 ●カセットインタフェイスFA-3 ¥7,900●ミニキャラクタープリンタFP-12/12S ¥16,500

PB-110 ¥11,000(本体価格)
(入門書、データバンク活用法、ソフトケース付き)

【データバンク機能がついたポケットコンピュータ。】

●データバンク機能搭載。最先端の「RAMカード」コンピュータ。





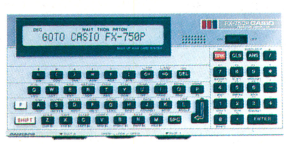
簡単ですぐ使えるデータバンク機能搭載。ポケコン機能(BASIC)も充実。プログラムやデータを記憶・保存できる「RAMカード」を差し込めば、アッという間に専用機になります。

主な仕様●使用言語:BASIC●RAM:標準2KB(RC-2)、最大4KB(RC-4)●表示方式:12桁ドットマトリクス液晶表示●電源:リチウム電池(CR2032)2個●サイズ:165×82×14.3㎜●重さ:186g(電池・RAMカード込み)■オプション●RAMカード:RC-2(2KB)¥5,500/RC-4(4KB)¥10,000 ●カセットインタフェイスFA-3 ¥7,900 ●ミニキャラクタープリンタFP-12S ¥16,500

PB-410 ¥15,800(本体価格)
(RC-2 1枚、活用ハンドブック、データバンク活用ハンドブック、ソフトケース付き)

(ワンキー関数) **FX-720P** ¥16,800(本体価格)
(RC-2 1枚、活用ハンドブック、データバンク活用ハンドブック、ソフトケース付き)

●2スロットの「RAMカード」方式採用。高度な科学技術計算をこなす豊富な関数機能。



データ処理・データ収集が無限に可能な2スロット方式。しかも、統計機能を強化した豊富な66関数機能搭載。

主な仕様●使用言語:BASIC●ROM:約27KB●RAM:標準4KB(RC-4)、最大8KB●表示方式:24桁ドットマトリクス液晶表示●電源:リチウム電池(CR2032)2個●サイズ:186×82×16㎜●重さ:252g(電池・RAMカード込み)■オプション●RAMカード:RC-2(2KB)¥5,500/RC-4(4KB)¥10,000●カセットインタフェイスつきミニキャラクタープリンタFA-20 ¥17,800

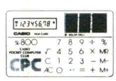
FX-750P ¥24,800(本体価格)
(RC-4 1枚、活用ハンドブック、ソフトケース付き)

CASIO POCKET COMPUTER CLUB CPC

CPC(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)発足記念

カシオソフト作家コンテスト

期間6月21日〜9月30日


特別会員証


会員証

CPCはポケットコンピュータ党の仲間がつどう、楽しいコミュニティクラブです。この楽しいクラブにあなたも入会しませんか。あなたの作ったオリジナルプログラムをお送りください。とくに、今回は発足記念としてソフト作家コンテストを行ないます。

●応募方法:カシオのポケットコンピュータによるあなたのオリジナルプログラム(未発表のものに限る)を参加コース名並びに部門名とリスト及び使用方法を明記の上、封書にてお送りください。

●応募期間:昭和59年9月30日(当日消印有効)

●参加コース:PB-700コース(ビジネス部門 ゲーム部門、その他部門)PB-100/110/200/300/400/410、FX-700P/710P/720P/750P/802Pコース(ビジネス部門、ゲーム部門〈①小・中学生②一般〉、その他部門)

●特典:**優秀賞**:7部門各3名…カシオポケットテレビ(TV-50)および電卓(SL-800)つきCPC特別会員証

佳作:7部門各10名…電卓(SL-800)つきCPC特別会員証

参加賞:全員にCPC会員証および弊社機関紙「タッチ&プレイ」

●発表:発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

※優秀作品に関してはプログラムライブラリーに採用させていただきます。なお、お送りいただいたプログラムの権利は弊社に帰属します。

●宛先:〒160 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル カシオ計算機株式会社 電卓企画部 CPCソフト係

カシオ計算機株式会社 営業本部 〒160 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル☎03(347)4811(代表)

資料請求券 MBM

ドラマチック

スピーディな場面展開、迫力あるサウンド。バンダイの本格ソフト。

アクション!!



PC・FM・X1シリーズ用ソフト

天下分け目の大合戦！
君の手で今、歴史が変わる！

関ヶ原

徳川家康率いる東軍13部隊と、石田三成率いる西軍14部隊に分かれ壮絶な戦闘シーンを展開。史実に基づき完璧に再現され、よりリアルに楽しめます。 **2人専用**



PC-8801(mkII),
PC-6001mkII(PC-6601),
X1 C/CS/CK
FM-7(NEW7)用

TAPE ￥3,800

勝敗は、すべて戦略にある！

戦略連合艦隊

航路で敵艦隊に遭遇すると、空中戦➡空海戦➡海戦と手に汗にぎる戦闘シーンが展開されます。知脳とテクニックを必要とするリアルタイムシミュレーション。 **2人専用**

PC-8801(mkII),
PC-6001mkII(PC-6601),
X1 C/CS/CK,
FM-7(NEW7)用

TAPE ￥3,800



史上最強の零戦が大空を舞う！

零 ゼロファイター 戦

轟音とともに接近する敵戦闘機編隊。迎え撃つは史上最強の零戦。ジグザグ攻撃などのテクニックでスリリングな空中戦が完全3D画面でリアルに楽しめます。

TAPE ￥3,800

PC-8001(mkII),
FM-7(NEW7)用



ファンタジー・アドベンチャーゲーム

サザンクロス

地球を救うのは、あなたの頭脳!! 宇宙へ、そしてファンタジーワールドへ。さあ、残された時間はあとわずか。スピーディな画面の本格アドベンチャーゲーム。



PC-8801(mkII),
X1 C/CS/CK,
X1-D,
FM-7(NEW7),
PC-9801,PC-9801F

TAPE ￥4,800
FD ￥6,800

ビーム砲、炸裂！戦え、ガンダム!!

©創通エージェンシー

ガンダム ルナ・ツーの戦い

目にも止まらぬスピードでガンダムを操り、襲いかかるザクをビームライフルで撃破せよ！果たして君は、ホワイトベースを守りきり、ニュータイプになれるか!?

PC-8801(mkII),
PC-6001mkII(PC-6601)
X1 C/CS/CK,
FM-7(NEW7)用

TAPE ￥3,800



企画進行中ソフト ●将棋●キン肉マン●マジンガーZ●仮面ライダー

※ サザンクロス以外の上記各画面はRX-78のものです。

MSX用ソフト

MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

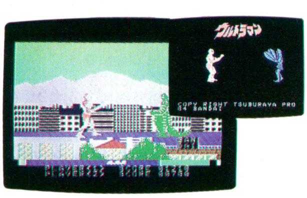
シュワッチ！特撮のヒーロー大活躍。

©円谷プロ

ウルトラマン

超物質を運ぶトラックを、UFOや怪獣、バルタン星人からビートル号で守れ！敵の攻撃をうけたら、ウルトラマンに変身。キックとスペシウム光線でさあ反撃だ!!

ROM ￥4,800 MSX



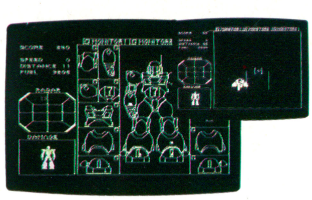
迫真きわまる星間戦争が、いま！

©毎日放送・日本サンライズ

銀河漂流 バイファム

宇宙船ジェイナス号を操作し、ベルウィック星から惑星Aまで航行するアドベンチャータイプのゲーム。途中、隕石や敵からの攻撃が！さあ、バイファム出動せよ。

ROM ￥4,800 MSX



ガンダム、ア・バオア・クーに挑む！

ガンダム

©創通エージェンシー・日本サンライズ

落下物をよけながらガンダムのコックピットに乗り込むアムロ。宇宙要塞ア・バオア・クーに向かって発進！ビーム砲を発射し、ドムや敵の砲台を爆破せよ！

ROM ￥4,800 MSX

ブーム再来。怪獣王、ふたたび出現！

ゴジラ VS 3大怪獣

©東宝・東宝映像

ゴジラに襲いかかる怪獣たち。メガロが体当りで、クモンガーが強力な糸で、キングギドラが空から引力光線で怪獣王に挑戦！さあゴジラ、放射能火炎で反撃だ!!

ROM ￥4,800 MSX

株式会社バンダイ
H.E.D事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111 TEL(03)842-5151㈹
■お問合せは/バンダイ・エレクトロニクス・サービスセンター●本部・東京都千代田区神田神保町1丁目33番2号・第百生命ビル4F ☎(03)233-0381
●札幌(011)862-2430●仙台(0222)84-9420●新潟(0252)33-6451●名古屋(052)613-3434●大阪(06)942-2647●広島(082)292-6241●福岡(092)622-1741

BANDAI



テレビ本体にMSXパソコンを内蔵。合体成功の高性能テレビ

うわさのテレビ、これ一台あればお楽しみはマルチ。テレビとして15形FSブラウン管で一段と鮮明。ジョイスティックをつなげばテレビゲーム機に。パソコンとしてキーボードをつなげば本格的パソコンに。一台で大満足の新しい高性能テレビ、ゼネラルの"パクソン"。もう、離れたくない、離さない。

テ レ ビPCT-50形(15形)	標準価格	128,000円
ジョイスティックPCJ-50形	標準価格(1コ)	3,500円
キーボードPCK-50形	標準価格	18,500円

ゼネラル MSX テレビ

PAXON



写真シルバー(S)
他にレッド(R)もあります。

拡張RAMカートリッジRJ-102形 標準価格 **8,000円**

例えば学習プログラムなど容量の大きな32KB(キロバイト)表示のソフトを利用できます。

●RGB回路直結でグラフィック表示や小さい文字も鮮明表示 ●パソコンの画面ズレがなく調整不要 ●テレビ ⟷ パソコンの切り換えもワンタッチ。アンテナ線の着脱や配線の手間も不要 ●2,000文字表示能力の高精度15形FST採用 ●有線放送(ミッドバンド)も受信可能

●お問合せは：株式会社 ゼネラル 国内営業事業部開発商品課 〒213川崎市高津区末長1116番地☎044(866)1111(大代表)

※ご購入の際は、購入年月日、販売店名などの所定事項を記入した保証書を必ずお受けとりください。 MSX はマイクロソフト社の商標です。

「音楽」と「漢字」で断然差が

MSXがゲームだけではもったいない。ヤマハなら「拡張ユニット」を装着するだ

MUSIC-PERFORMANCE



本格的な「音楽マシン」への立役者はこれ。「SFG-01」

リアルな「FM音源」で48種の音色データを内蔵。最大8音の同時発音可能で、しかも各音個別の音色設定可能。豊富なソフトや周辺機器との組合せで、自動演奏はもちろん、新しい音創り・曲創りや音声合成まで自在に楽しめます。



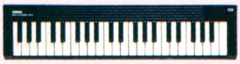
FMサウンド
シンセサイザユニット
SFG-01 ¥19,800
(YIS 503/303は直接、各社製品にはUCN-01を介して、接続することができます)

ミュージックキーボード

FMサウンドシンセサイザユニットに接続して、MSXマシンをミュージックシンセサイザとして活用できます。



ミュージックキーボード
YK-10 ¥29,800(49鍵)



ミュージックキーボード
YK-01 ¥17,800(44鍵)

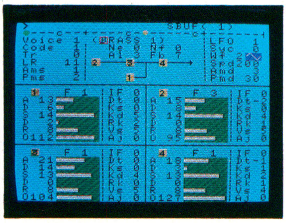


SFG-01をBASICでコントロールする。「YRM-11」

FM音源による演奏をしながらグラフィック画面を楽しんだり、効果音を創ったりすることがBASICプログラムで可能。音声合成機能により、MSXにしゃべらせたり歌わせたりすることもできます。

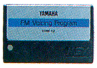


FMミュージックマクロ
YRM-11 ¥7,800
(RAM容量は32KB以上必要)

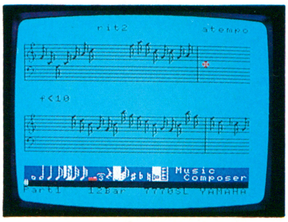


目で見ながら自由に音創りを楽しめる。「YRM-12」

SFG-01をコントロールして、画面を見ながらデータを入れて自分だけのオリジナルな音色を創りあげることができます。作成したデータはカセットに保存でき、YRM-11などで利用できます。

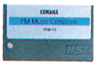


FM音色プログラム
YRM-12 ¥7,800



MSXマシンを自動演奏させるのはこれ。「YRM-15」

画面上で音符などを入力すると自動的に譜面化され、その曲を自動演奏させて楽しめる他、楽譜をプリントアウトすることも可能。入れたデータの訂正・削除も簡単で、カセットに保存もできます。



FMミュージックコンポーザ
YRM-15 ¥7,800



プレイカードでMSXが鮮やかに自動演奏。「ZPA-01」

ポータサウンドでおなじみのプレイカードをカードリーダーに通すだけでコンピュータが自動演奏。音量やテンポ、調も自由に変えられ、画面には演奏内容を表示。SFG-01と併用すればFM音源に。



プレイカードセット
ZPA-01 ¥12,800
(プレイカードは別売)

拡張性に差をつける「サイドスロット」と「リアスロット」。そして、RAM64K拡張もOK。



本体右上の「ROMカートリッジスロット」はMSXマシンに標準のスロット。だからゲームはもちろん、「ミュージック」や「グラフィック」など、市販のMSX用カートリッジソフトをすべて楽しめます。



「ここが違う」の決定打はこの「サイドスロット」。ヤマハ独自の「拡張ユニット」を直接装着して本体内に格納でき、マシンを本格的な「ミュージックコンピュータ」や「ワープロシステム」に変身させます。



そして さらには「リアスロット」。YIS 503だけのスロットで、シングルカートリッジアダプタを介して各種カートリッジを接続使用できるため、コンピュータ活用機能の質と量が大幅に広がります。

64K DOS対応 拡張RAM/RGBユニット 今秋発売予定

現在発売中の全てのMSX仕様ソフトはRAM 32Kで使えます。フロッピーディスクドライブを接続してもDISK-BASICで使う場合は32Kのままでよく、64Kの必要はありません。DOSを使う場合に64K必要となります。SRM-01をサイドスロットに装着することで、YIS-503のRAM容量は64Kに拡張され、これに対応できます。また、鮮明画像が得られる21ピンRGB出力も内蔵しています。



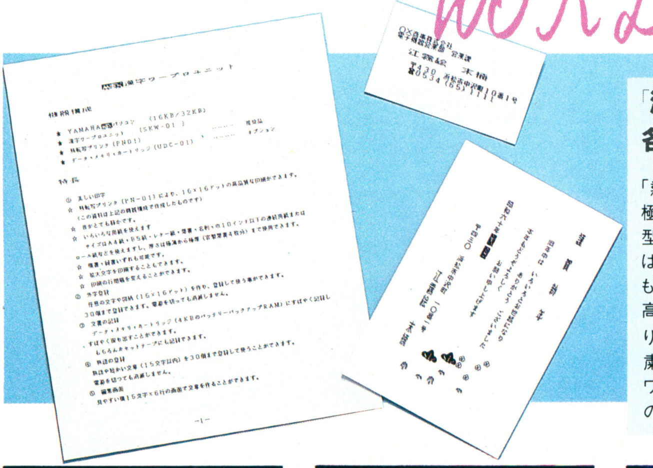
32K RAM/RGBユニット
SRM-01 今秋発売予定

YAMAHA

つく、ヤマハMSX

けで「音楽」や「ワープロ」を本格的に楽しめます。

WORD-PROCESSING

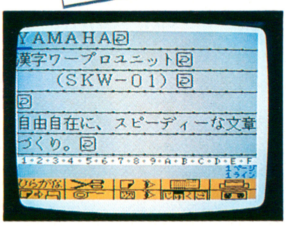


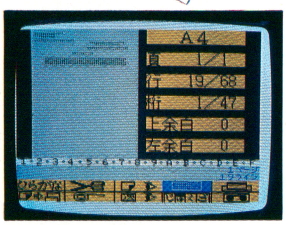
「漢字ワープロユニット」の特徴を活かすのは、各種用紙対応で静粛美麗印字の「PN-01」。

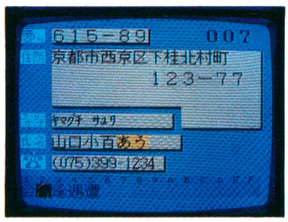
「熱転写プリンタ」PN-01は極めて便利な各種用紙対応型で、A4・B5紙や連続用紙はもちろん、ハガキや名刺にも直接プリントできます。高密度16ドットヘッドにより1パス(行程)で美しく、静粛に印字可能。MSX準拠でワープロ用だけでなく、通常のプリンタとしても高性能。



熱転写プリンタ PN-01 ¥89,800
プリンタケーブル CB-01 ¥5,000
サーマルリボン(黒) PN-01RB ¥3,900
サーマルリボン(カラー) PN-01RC ¥4,800





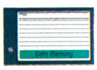


本格的ワープロシステムを手軽に実現。「SKW-01」

「漢字ワープロユニット」SKW-01は、JIS第1水準を含む3564文字種内蔵に加え、特殊文字や記号の作成・登録、熟語や短文の登録も可能で、これらは電源OFFでも消えません。テキスト表示とレイアウト表示を切換えながら、楽しくスピーディに入力/編集ができます。作成文書は、カセットやデータメモリカートリッジ(容量4KB)で記憶・読出しが可能。手軽で本格的なホーム&パーソナルワープロの誕生です。



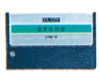
漢字ワープロユニット
SKW-01 ¥49,800
(YIS 503 303は直接、各社製品にはUCN-01を介して接続することができます)



データメモリカートリッジ
UDC-01 ¥9,800

漢字住所録の作成やラベル印刷をするには。「YRM-16」

SKW-01と併用して、MSXを漢字住所録として使うための応用ソフトで、任意の項目での並べ替えや検索もスピーディ。宛名ラベルやハガキなどに直接宛名印刷することができ、実に便利です。

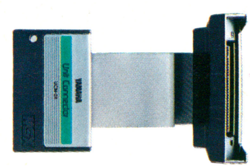


漢字住所録
YRM-16 ¥7,800

ヤマハの拡張ユニットを全MSXユーザーに

ヤマハの拡張ユニットSFG-01、SKW-01は、ユニットコネクタUCN-01を介して各社MSXコンピュータのROMカートリッジスロットに接続できます

▶注:但し、機種により機能を十分に発揮できない場合もあります



ユニットコネクタ
UCN-01 ¥7,800

「リアスロット」も装備した、強力なMSXマシン



ホームパーソナルコンピュータ
YIS503
¥64,800

■MSX仕様のソフトや周辺機器すべてに対応。▶①通常のカートリッジスロット、②独自のサイドスロット、③リアスロット、と3種類のスロットを装備して拡張性断然。▶必要十分のRAM32KB実装。▶プリンタポートも装備。▶上位バージョンVDPで色ズレのない鮮明高画質画面。▶使い易いキー配置のステップスカルプチャーキーボード

「拡張機能」も楽しめるフレンドリーパソコン



ホームパーソナルコンピュータ
YIS303
¥49,800

■MSX仕様の豊富なソフトが楽しめます。▶だから、カートリッジポンで誰もが楽しめるゲームマシンに。▶「グラフィック」も「教育」もOK。▶その上で、ヤマハ独自の「サイドスロット」を装備して、ヤマハならではの「ミュージック」や「ワープロ」などの拡張ユニットをダイレクトに接続可能。▶強力な拡張性で楽しみも実用性も広がります。

■資料請求は〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで

ジャイアンツのかたきは、僕がうつ。



新発売

TAPE版 ¥4,000 FD版 ¥6,800

適応機種　X-1 PC-60mkII 66 PC-88/mkII FM-7は10月予定です。

部屋は、ホームグラウンド

野球狂



くやしいだろう、逆転さよなら負けなんて。
だから、僕がさっそくかたき討ち。
まるで、テレビの野球中継みたいに、選手も審判も動く「野球狂」。プロ野球や高校野球、草野球など、自分の好きなチームと対戦チームの選手それぞれの打率や守備率などのデータを入力。それに従って動く画面で、リアルタイムゲームが楽しめるのだ。近頃は、僕が寝た後、父さんが自分の草野球チームとジャイアンツ、試合させてるみたいだよ。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

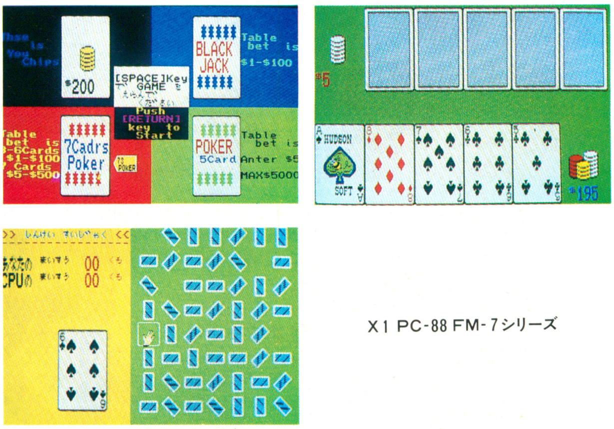
本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538・
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・福岡・沖縄

突然、ギャンブラー。



切り札は、これだ。

コンピュータと、ブラックジャックをお手合わせ。『トランプ狂』は、ジンラミー、神経衰弱、ポーカー、スピードゲームなど数々の遊びができるワクワクソフトだ。

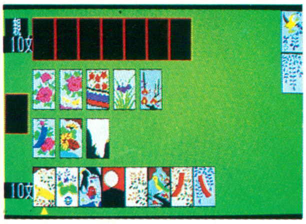


X1 PC-88 FM-7シリーズ



コンピュータも、花見で一杯。

こいこい、ばかっ花、おいちょかぶ。花札通はもちろん、初心者もオープンモードにすれば、大丈夫。さあ、人間のように考えるコンピュータと、勝負！勝負！



X1 PC-88 PC-98F FM-7
テープ版￥4,000 ディスク版￥6,800

役満をねらえ。

まるで実戦さながらの対局感！コンピュータは、ほぼ人間と同じ思考プログラムだから、清一色や混一色への決断はもちろん、国士無双などの役満もねらってくる。さて、ポーカーフェイスの雀友との勝負はいかに。





適応機種：X-I PC-60、60mkII、66、80、88、88mkII、98、98F MZ-2200、1500 FM-7、II S-I MSX パソピア7 IBM-5550



Nintendo
©1983 Nintendo of America Inc.
新発売
寝不足にして、ワルイ、ワルイ。
面白すぎて、やめられない。
MARIO BROS.™
SPECIAL
好評発売中
宇宙やジャングルを舞台に、ハチのバズビーやおじゃま虫クリーピーたちを引き連れたドンキーコングが大暴れ! さあ、お得意のスプレーで、負けるな、スタンリー。
HI SCORE 500
SCORE 30
STAGE 1
STANLEY
HUDSON SOFT
Nintendo
1984
WRITTEN BY ITA
敵は、可愛いカメやカニ。さて、マリオは、彼らを蹴飛ばして、最上階までジャンプできるかな。
PC66 60mkII 80mkII 88/mkII X1 MZ2200 FM-7 S1 SMC-777
X1 PC88 66 FM-7
●テープ版は10月
面白すぎて、とまらない。
DONKEY KONG 3
大逆襲
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II201 PHONE：011-821-1538
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・福岡・沖縄

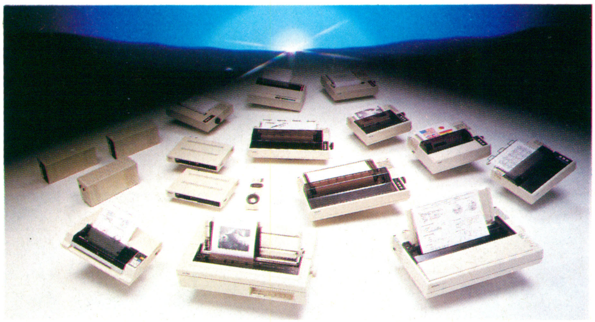


RP-80IIK・RP-80F/TIIK ●高性能、低価格。ハイ・コストパフォーマンス漢字プリンタ つねに一歩先を行くエプソンからRPシリーズに待望のニューフェイス、漢字プリンタRP-80IIK・RP-80F/TIIKの登場です。鮮明で美しい漢字印字はもちろん、高品質・高信頼性・高操作性を確保しながら低価格を実現。漢字JIS第1水準約3600文字に加え、豊富な文字種。さらに文字の拡大・縮小、エリート・スーパー/サブスクリプトなどの指定、作図などの多彩な機能を装備しています。用紙はRP-80IIKではファンフォールド紙が、加えてRP-80F/TIIKではロール紙およびレター紙が使用可能です。RPシリーズの優れたコストパフォーマンスを受け継ぎ、各種パソコン対応機へと容易に変身。美しい日本語文書作成でビジネスをはじめあらゆるジャンルにフレキシブルな活躍をおみせします。¥119,000 (RP-80IIK) ¥129,000 (RP-80F/TIIK)

新登場 IP-130K PCシリーズ対応機 ●PCシリーズにジャストフィットするインクジェットプリンタ　¥520,000（第1水準）¥540,000（第2水準）

HI-80 新製品 ●小さなボディに多彩なインテリジェント機能搭載のカラープロッタプリンタ ¥84,000
IP-130K 新製品 ●静寂、高速、鮮明。新時代のインクジェットプリンタ ¥490,000（第1水準）¥510,000（第2水準）
RP-80II ●ハイ・コストパフォーマンスを誇るターミナルプリンタ ¥79,000
RP-80F/TII ●用紙を選ばないハイ・コストパフォーマンスタイプ ¥89,000
RP-100 ●RPシリーズのハイ・コストパフォーマンスを受け継ぐ136桁プリンタ ¥134,000
FP-80 ●ビットイメージ、プロポーショナル印字など多機能で高速 ¥149,800
FP-100 ●FP-80の機能に加え、136桁印字を実現 ¥189,800
FP-80K ●FP-80の多機能を搭載した漢字プリンタ ¥189,800
JP-80 ●7色のカラー印字が可能な多機能・高速ドットマトリクス・プリンタ ¥158,000

UP-130K ●高速、高印字品質の漢字プリンタ ¥290,000（第1水準）¥310,000（第2水準）
UP-130K PCシリーズ対応機 ●PCシリーズの信頼に応える高性能漢字プリンタ ¥298,000（第1水準）¥318,000（第2水準）
DP-100 ●優れた印字品質と操作性を確保したデイジーホイールプリンタ ¥140,000（パラレル仕様）¥150,000（シリアル仕様）
TF-10 ●ハイ・コストパフォーマンスと信頼性を誇るターミナルフロッピー FMシリーズ専用機 ¥125,800（デュアル）¥85,000（シングル）他 〈各種専用機により価格が異なります。〉
TF-20 APPLEII専用機 ●APPLEII専用のターミナルフロッピー ¥128,000（デュアル）¥83,000（シングル）
TF-50 ●大容量でハイ・コストパフォーマンスのターミナルフロッピー ¥180,000
CP-20 ●コンピュータネットワークを拡げるパーソナルカプラ ¥49,800



●エプソンのプリンタは、ESC/P™(EPSON STANDARD CODE for PRINTER)のもとにターミナルプリンタ・コントロールコード体系の世界統一規格を提唱し製品開発されています。

エプソン株式会社 ●本社／〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80☎0263-52-2552㈹ **エプソン販売株式会社** ●本社／〒160 東京都新宿区西新宿2-4-1 新宿NSビル内私書箱6109号☎03-348-6801㈹・中央営業所／〒101 東京都千代田区神田須田町2-21 サナダビル7階☎03-258-4841・大阪支店／〒530 大阪市北区西天満4-14-3 住友生命御堂筋ビル11階☎06-365-5071・大阪南営業所／〒556 大阪市浪速区日本橋5-4-20 エスタビル4階☎06-632-3353・札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西2丁目札幌時計台ビル6階☎011-222-2821・秋田営業所／〒010 秋田市中通2丁目176 秋田東京海上ビル7階☎0188-32-4002・仙台営業所／〒980 仙台市本町1-12-12 山万ビル6階☎0222-63-3691・長野営業所／〒390 松本市深志2-2-9 加納ビル2階☎0263-36-7251・新潟営業所／〒950 新潟市東大通1-2-25 北越第1ビル6階☎0252-43-8515・名古屋営業所／〒460 名古屋市中区新栄町2-13 栄第一生命ビル9階☎052-962-7001・金沢営業所／〒920 金沢市彦三町2-3-13 明治生命金沢彦三ビル4階☎0762-62-3216・広島営業所／〒730 広島市中区幟町3-1 第3山県ビル4階☎082-223-2811・福岡営業所／〒812 福岡市博多区博多駅前3-4-8 郵政互助会博多ビル4階☎092-471-0761・鹿児島営業所／〒892 鹿児島市加治屋町18-8 三井生命鹿児島ビル4階☎0992-25-7717・エプソンサービスセンター／〒101 東京都千代田区神田須田町2-21 サナダビル6階☎03-258-4881 ●詳しい資料のご請求は、はがきに住所、氏名、年令、職業、製品名をお書きの上、もよりのエプソン販売までお申込みください。

資料請求券
マイコンBASIC

高速3次元グラフィックスの3Dゴルフシリーズ

3-Dゴルフシミュレーション スーパーバージョン

開発中!!

PC-6001mkII/6601版

PC-6001mkII/6601版をさらにグレードアップ。

- ○大好評の3-Dゴルフシミュレーションをさらにグレードアップ。
- ○4人まで同時にプレイが可能。
- ○立体画面は機械語による高速表示。すぐに次のショットに移れます。
- ○その他、新機能充実。



日立 S1 テープ版¥4,000



シャープMZ-1500 QD版¥4,000

3-Dゴルフシミュレーション Part2

コースー新! 難攻不落の18ホール

ゴルフゲームにおいて、圧倒的好評をいただいている「3-Dゴルフシミュレーション」のパート2です。T&Eだけの新機能を追加してさらにレベルアップ。

- ★完全機械語により、画面表示が高速化。
- ★ホールデーターの一括のローディングにより、スピーディーなゲーム展開。
- ★2人でのプレー可能。
- ★ボール拡大機能(ボールの位置が見やすくなりました。)
- ★プラクティス機能(ワンホール毎に繰り返し練習できます。)
- ★ステップ機能(ショットしたボールを、コマ送りできます。)
- ★オートリピート機能(全ホールの完全自動再現可能。)
- ★ゲーム中断機能(ラウンド途中からの再プレイ可能。)





FM-7/NEW7/77 テープ版 ¥4,000

MSX 3-Dゴルフシミュレーション

高速バージョン ROMカートリッジ ¥5,800

ニューパッケージで新登場!!

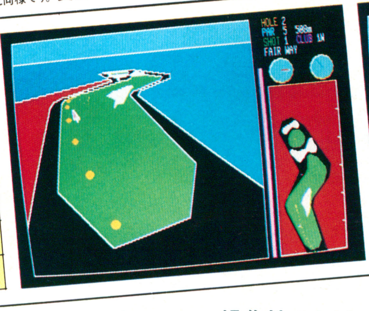
注:本製品は、MSX用3-Dゴルフシミュレーションの画面表示速度を高速化したもので、それ以外は 従来の製品と同様です。

3次元立体図形処理を使用した本格ゴルフシミュレーションです。視野画面の作成、ボールの弾道等、すべて3次元計算によって行っています。また、フェアウェイ、ラフ等の反発係数および角度、風速、方向、クラブによる打上げ角度等、ゴルフに必要なほとんどすべての要因をこの計算式に組み込み実際のゴルフをリアルにシミュレートします。変化に富んだ9ホールをお楽しみください。

3-Dゴルフシミュレーション

PC-9801/E(5FD版) 絶賛発売中!

	FM-7/8	X1/C	PC8801/mkII	PC-9801/E	PASOPIA7
テープ版¥4,000	○	○	○		○
5FD版 ¥6,800	○		○	○	





スターアーサー伝説III「テラ4001」用に新たに開発された
高速スーパーグラフィックエディター

9月27日発売予定

スーパーグラフィックエディター PC-6001mkII PC-6601





カラーモードは6種類まで選択できます。画面左はモード5、画面右はモード1を使用して描いたものです。

操作性のよさとペイントの高速性により、各方面から高い評価をうけている「スーパーグラフィックエディター」が、6001mkII/6601ユーザーの熱い要望にお答えしていよいよ新発売!

スターアーサー伝説『テラ4001』のグラィック画面作成用に新たに開発された超高性能グラフィックエディターです。LINE, BOX, BOXFULL(中間色も含む), PSET, CIRCLE, PAINT (中間色も含む), SYMBOL, 漢字SYMBOL, DELETE, データのロード・セーブ等、作画に必要なすべての機能を備えています。中間色のグラフィック命令(PAINT, BOXFULL)は特に強化されており、BASICコマンドに比べて画面ペイントは40倍(2.6秒)、画面ボックスフルは3.5倍(1秒)で塗り終ります。

(アドベンチャーゲーム制作の手引付き)

テープ版 ¥4,000/3.5FD版 ¥6,800

製造・販売/株式会社ティーアンド イーソフト☎(052)773-7770
新住所: 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地
※通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名を明記の上当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)

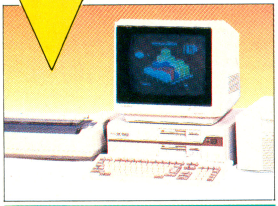
T&E SOFT

PERSONAL COMPUTER

豊富な品揃えと最新情報、そして特別価格でおくるパソコン

お買得 SET

人気機種に周辺機器を組み合わせたお買得セット!お求めはクレジットで



PC-9801F セット

- 本体(NEC/PC-9801F2・フロッピー2台内蔵)……¥398,000
- カラーディスプレイ(NEC/PC-KD551)……¥118,000
- プリンター(NEC/PC-PR201)……¥298,000

★合計価格 ~~¥814,000~~

ボーナス併用48回払いの一例	
●頭金	¥75,000
●第1回目支払額	¥9,400
●2回目以降分割払金	¥8,900×47回
●ボーナス時支払額	¥55,000×7回
★お支払総額	¥887,700

月々¥8,900



PC-8801mkII セット

- 本体(NEC/PC-8801MKII・モデル30、フロッピー2台内蔵)……¥275,000
- カラーディスプレイ(NEC/PC-KD551)……¥118,000
- プリンター(NEC/PC-PR201)……¥298,000

★合計価格 ~~¥691,000~~

ボーナス併用48回払いの一例	
●頭金	¥68,000
●第1回目支払額	¥8,550
●2回目以降分割払金	¥7,800×47回
●ボーナス時支払額	¥45,000×7回
★お支払総額	¥758,150

月々¥7,800



PC-6601 セット

- 本体(NEC/PC-6601)……¥143,000
- カラーディスプレイ(NEC/PC-60M43)……¥65,800
- プリンター(NEC/PC-PR401)……¥39,800
- ディスプレイ台(LMS-8000)……¥8,000

★合計価格 ~~¥256,600~~

30回払いの一例	
●頭金	¥25,500
●第1回目支払額	¥10,450
●2回目以降分割払金	¥7,700×29回
★お支払総額	¥259,250

月々¥7,700



FM-NEW7 セット

- 本体(富士通/MB25015)……¥99,800
- カラーディスプレイ(シャープ/14M511C)……¥59,800
- データレコーダ(サンヨー/MR-33DR)……¥12,800
- ディスプレイ台(LMS-8000)……¥8,000

★合計価格 ~~¥180,400~~

20回払いの一例	
●頭金	¥17,000
●第1回目支払額	¥9,010
●2回目以降分割払金	¥8,500×19回
★お支払総額	¥187,510

月々¥8,500



X1Cs セット

- 本体(シャープ/CZ-803C)……¥119,800
- 14型カラーディスプレイテレビ(シャープ/CZ-801D)……¥99,800
- ディスプレイ台(LMS-8000)……¥8,000

★合計価格 ~~¥227,600~~

20回払いの一例	
●頭金	¥21,000
●第1回目支払額	¥12,840
●2回目以降分割払金	¥11,000×19回
★お支払総額	¥242,840

月々¥11,000



SMC-777C セット

- 本体(ソニー/SMC-777C・マイクロフロッピー内蔵、カラーパレット内蔵)……¥168,000
- カラーディスプレイ(ソニー/KV-13CD1)……¥89,800
- 接続ケーブル(ソニー/SMK-702)……¥7,800

★合計価格 ~~¥265,600~~

30回払いの一例	
●頭金	¥25,300
●第1回目支払額	¥9,300
●2回目以降分割払金	¥8,300×29回
★お支払総額	¥275,300

月々¥8,300

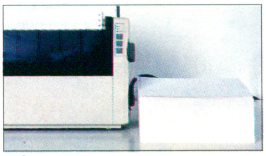
ビジネスユースからホビーユースまで、パソコンに関するあらゆるご相談を承っております。



●5インチ両面倍密
●10枚入り

フロッピーディスク
現金特価¥7,500
(但し、当社指定メーカーに限らせて頂きます)

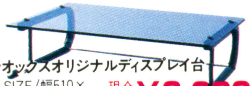
フロッピーディスクケース
5インチ60枚入り 現金特価¥3,200



プリンター用紙特価奉仕
●10×11インチ●1000枚入り
現金特価¥1,480



WICOコマンドコントロール
●MSX●PC-6001●X-1用
★標準価格¥9,800
現金特価¥7,800



ラオックスオリジナルディスプレイ台
●SIZE/幅510×高130×奥行330mm
現金特価¥6,000

目を守るディスプレイフィルター



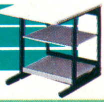
●14インチ、ノングレアフィルター
画像を鮮明に、紫外線から目を守ります。
★標準価格¥12,000
現金特価¥9,000



◀パソコン用テープ(C-10)
10本まとめて 現金特価¥1,300



キーボードカバー▶
●PC-8001MKII
●FM-7用他
現金特価¥2,200



パソコンデスクは各種取扱中。係員にお申し付け下さい。

★★★お求めは、月々わずかなお支払いの★★★

パソコンクレジットをご利用下さい

30万円以上のパソコン製品お求めの場合、36・48・60回の長期で、手数料も割安なパソコンクレジットをご利用下さい。(もちろん30万円以下の場合でも30回払い迄のクレジットがご利用頂けます。)各社クレジットカードも取扱っておりますので詳しくは係員におたずね下さい。



LAMIC会員募集中!

—ラオックス・マイコン・クラブ—

LAMICとはLaox Micon Clubの略称です。3000円以上のパソコン製品お求めの方なら、どなたでも入会できます。

●会員特典●1.ソフトテープを会員特別価格で提供。
2.新製品発表会、工場見学会など催物に特別ご招待

FAIR
フェア実施中






みんなそろって パ・ソ・コ・ン・タ・イ・ム

今、ソフトウェアの充実により、パソコンの活用範囲もグーンと拡がってきました。お父さんはワープロソフトで会議の資料作り、ぼくはゲーム・学習に、お母さんは家計管理・健康管理にと、今やパソコンは、親と子の新しいコミュニケーションとなってきました。

こんなに手軽に美しく。
ビジネスにプライベートに
ご利用ください。

今、使い易さで評判の **ワープロ** 実際に触れてお試し下さい



キャノン PW-10
●使いやすい50音配列のキーボード●42,190語の豊富な辞書機能●記憶方式は独自のメモリカードで最大8,071文字まで記憶できます●2電源方式 ★標準価格￥148,000



NEC PWP-100
●使い易い新入力方式キーボード●12インチモノクロディスプレイ●ドット・マトリクス方式プリンタ●3.5インチマイクロフロッピー内蔵 ★システム価格￥349,800

36回払いの一例	
●頭金	￥33,000
●第1回目支払額	￥12,470
●2回目以降分割払金	￥9,800×35回
★お支払総額	￥388,470

月々￥9,800



富士通/オアシスライト OASYS Lite
●乾電池もOKの一体化コンパクトサイズ●4万語の辞書機能●24ドットの熱転写プリンタ●本体内にA4判2ページ分の記憶が保存可能 ★標準価格￥220,000



シャープ/WD-500 ミニ書院
●サイズも使いやすさもタイプライター感覚●辞書は約8万語●32×32ドットの熱転写プリンタ●官製ハガキへの直接印字も可能●かな・ローマ字入力★標準価格￥330,000

超特価



東芝 TOSWORD JW-1
●豊富な編集・校正機能を搭載したオールインワンタイプ●かな漢字自動変換
★標準価格￥648,000 現金特価 ~~￥398,000~~

パソコンの機能を最大限に活かす、良い周辺機器を選びたい



NECプリンター(PC-PR401)
標準価格 **￥39,800**



セイコープリンター(GP-550E)
★標準価格 ￥119,800 現金特価 **￥79,800**



エプソンプリンター(PR-80F/TII)
★標準価格 ￥89,000 現金特価 **￥79,800**



スタープリンター(G-10XpII)
★標準価格 ￥74,900 現金特価 **￥63,800**



NECデータレコーダ(PC-DR311)
★標準価格 ￥12,800 現金特価 **￥9,980**



サンヨーデータレコーダ(MR-33DR)
★標準価格 ￥12,800 現金特価 **￥9,980**

地方発送

秋葉原本店・新宿店・コンピュータメディアにおいては地方発送承ります。係員にお気軽にお申し付け下さい。

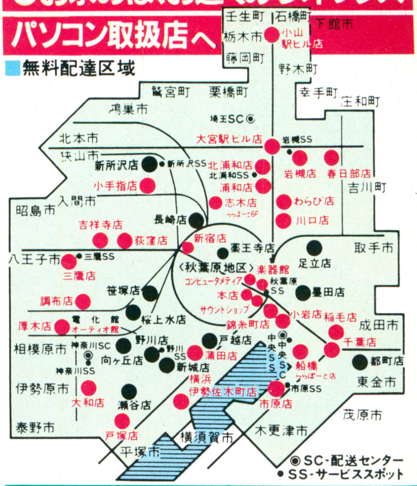
区域内の配達は無料です。

5,000円以上の商品お買い上げの場合、当社配達区域内は無料配達致します。詳しくは係員におたずねください。

アフターサービスは万全です。

首都圏に網羅したサービススポットで、皆様のご要望に即お応えできる体制を整えていますので、ご安心下さい。

●お求めは、お近くのラオックスパソコン取扱店へ



秋葉原本店 国電秋葉原駅前歩いて2分 ☎03-253-7111

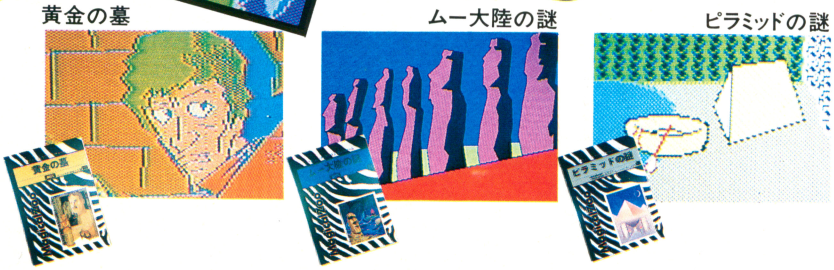
ラオックス コンピュータ メディア 国電秋葉原駅中央通り ☎03-253-1341

新宿店 マイコンシティ 新宿駅東口・靖国通り・伊勢丹会館並 ☎03-350-1241

地区	店名	所在地	電話
東京地区	サウンドショップ	●国電秋葉原駅前、歩いて1分	☎03-253-7111
	ソフトショップ	●国電秋葉原駅、万世橋そば	☎03-253-7111
	ニュー楽器館	●国電秋葉原駅、歩いて4分	☎03-258-4141
	荻窪店	●国鉄荻窪駅北口	☎03-398-5100
	錦糸町店	●錦糸町駅ビル"テルミナ"4F	☎03-634-2131
	蒲田店	●サンライズカマタ通り	☎03-734-5171
	小岩店	●総武線小岩駅近く、サンロード	☎03-672-1061
	三鷹店	●新30m道路沿い	☎0422-32-3741
	吉祥寺店	●吉祥寺駅北口	☎0422-21-3471
	調布店	●調布駅北口、京王線線路際	☎0424-84-0211
埼玉地区	浦和店	●浦和駅前コルソ4F	☎0488-24-5311
	岩槻店	●岩槻消防署近く	☎0487-57-2561
	北浦和店	●北浦和駅西口	☎0488-33-8811
	わらび店	●わらび駅東口、歩いて2分	☎0484-43-2161
	大宮駅ビル店	●大宮駅ビル"ピノ"5F	☎0486-44-3551
	春日部店	●東武野田線春日部駅西口	☎0487-54-4171
	小手指店	●小手指駅北口、駅前大通り(角)	☎0429-23-1851
	川口店	●川口駅東口、銀座通り	☎0482-56-0011
	志木店	●ららぽーと志木6F	☎0484-74-9041
千葉地区	市原店	●五井駅ヨーカドー隣り	☎0436-21-5331
	稲毛店	●稲毛駅東口そば	☎0472-53-2136
	船橋ららぽーと店	●ららぽーと2F、専門店街	☎0474-34-3971
	千葉駅ビル店	●総武線千葉駅ビル3F	☎0472-27-5318
神奈川地区	厚木店オーディオ館	●小田急線本厚木駅前	☎0462-22-2722
	横浜伊勢佐木町店	●伊勢佐木町通り	☎045-261-1251
	大和店	●大和電報電話局隣り	☎0462-61-2011
	戸塚店	●戸塚消防署前	☎045-881-3161
栃木	小山駅ビル店	●ファッションランド小山駅ビル2F	☎0285-23-4652

Laox





	続・黄金の墓	黄金の墓	ムー大陸の謎	ピラミッドの謎
MSX	カセット	カセット 3CF	カセット	
PC-6001MKII PC-6001	カセット	カセット 5FD		
PC-6601		3.5FD		
PC-8801MKII PC-8801		5FD		
FM-7/NEW7		カセット	カセット 5FD	
X1 Cs,k	開発予定	カセット 3CF	カセット 3CF	カセット 5FD 3CF
SMC-70/777		3.5FD	3.5FD	

カセット ¥4,800　5FD ¥5,800
3CF・3.5 FD ¥6,200 (SMC用「黄金の墓」は¥5,800)

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 ホビー事業部　〒336埼玉県浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(代表)

★購入を希望なさる場合は上記のプログラム名・機種名・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、現金書留で当社BASICマガジン係までご注文下さい。(郵送料は不要です。)

★当社ソフトフェア総合カタログをご希望をなさる場合は、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、資料請求券と70円切手2枚同封して当社カタログ係までご請求下さい。

スタッフ募集中！
- ●開発部/システムエンジニア、プログラマー……教育用ソフト・ビジネスソフト・言語等の企画開発 ●営業部/営業スタッフ、商品管理スタッフ
- ●編集部/編集スタッフ……マイコン雑誌・単行本の企画編集〔応募〕詳細は電話でお問合わせ下さい。(応募の秘密は厳守します。)

資料請求券
BASICマガジン
10月号

PC/FMユーザーへ 本場アメリカの興奮を!!

THE BEST HITS SERIES

From U.S.A. VOL.3

PC-8801・PC-8801mkII / FM-7・FM-8・FM-NEW7・FM-77



美国渡来、電脳遊戯。（コンピュータ・ゲームならフロム・U・S・Aシリーズ）

秋夜長、没頭的「混布手以久」。（コンプティークのおもしろさ、キミにもおしえてあげたい）

両親叱責、我無視。（しってしまったのがうんのつき）女友達別離、我無視。（もう、やめられない、とまらない）

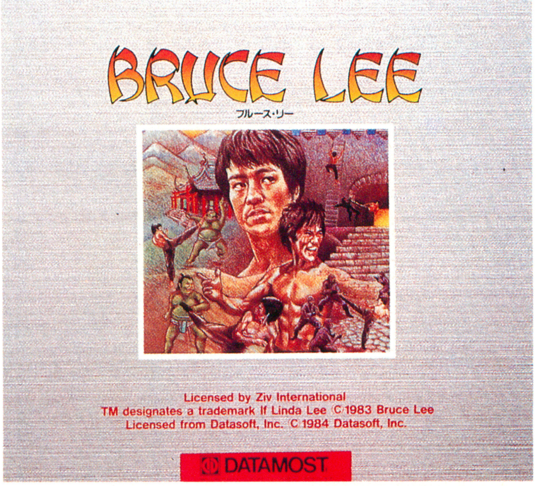
寝食忘却。（なにがおこっても）独行我道。（ゴーイングマイウェイ）

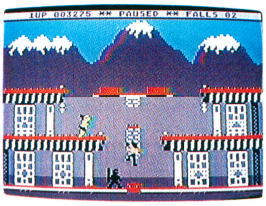
地球破滅。（てっていてきに）我遊戯停止。（チャレンジするぞ）亜丁。（アチョーッ）

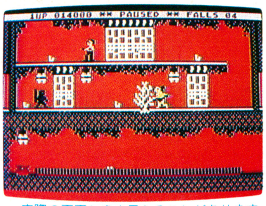
必殺の技に磨きをかけて われらのヒーローが還ってきた!

●アクション●

ブルース・リー







実際の画面と多少異なることがあります。

懐しいオリエンタルサウンドにのって、ブルース・リーがさっそうと登場。ニンジャとスモウレスラーを得意のカンフーでやっつけろ。正拳突き、飛び蹴りの効果音が最高気分! 敵の攻撃をかわし、ランタンを集め地下要塞に入ると…意外な仕掛けがそこかしこに。目指す財宝は。

PC-8801・PC-8801 mk II 用5インチDISK版：9月末発売予定
FM-7・FM-8・FM-NEW7用5インチDISK版：9月末発売予定
FM-77用3.5インチDISK版：9月末発売予定
5インチ・3.5インチとも定価6,800円

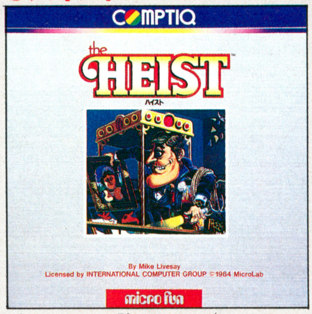
アメリカ人の大胆な発想に脱帽です。VOL.2 大好評発売中。

アクション+コンストラクション
●ミスターロボット



ユニークな仕掛けが待ち受ける
ロボ君22面の大仕事。

思考型アクション
●ハイスト



ゲームのみに許された、
男の危険なロマン全開。（FM版 11月発売予定）

リアルタイムアクション
●クライシスマウンテン



手に汗にぎるリアルな動き。
アクションの名作。

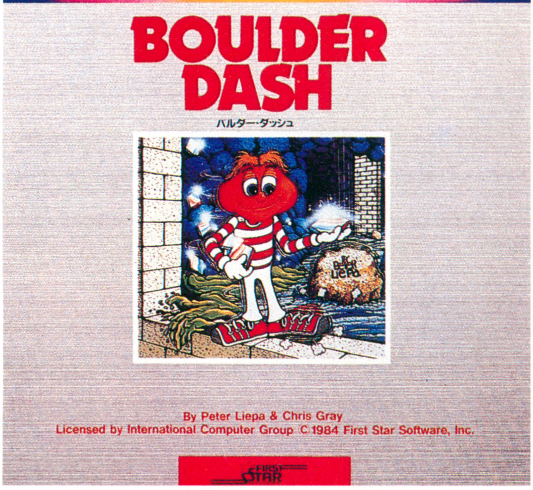
●ミスターロボット
●クライシスマウンテン
FM-7用テープ版(定価4,800円)今秋発売予定!

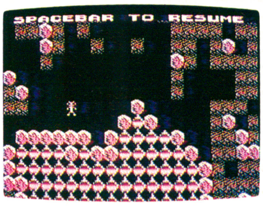
胸のすくゲーム展開。コンプティークの〈From U.S.A.シリーズ〉

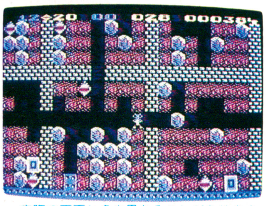
史上最大、130万ドルの契約金が！ 予測のつかない面白さ。

●アクション●

バルダー・ダッシュ







実際の画面と多少異なることがあります。

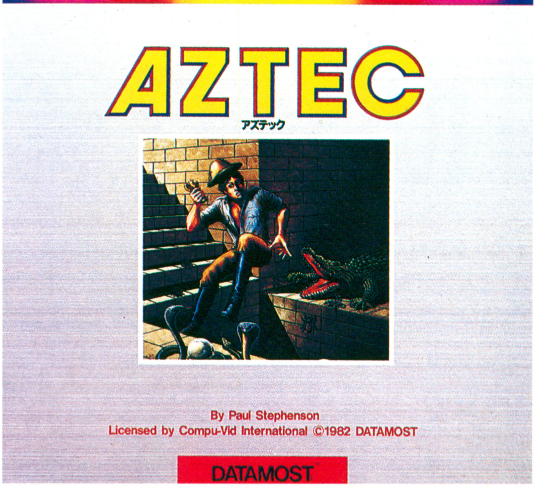
巨額なライセンス料の支払いで全米の話題集中。最もホットなゲームがやってきた。可愛いい"ロックフォード"のダイヤモンド探し、30もの画面でスピード、技術、推理力が試される。今まで磨いたテクニックを駆使しても歯が立つかな？予測もつかないゲーム展開が待ち受ける。

PC-8801・PC-8801mkII用5インチDISK版：9月末発売予定
FM-7・FM-8・FM-NEW7用5インチDISK版：9月末発売予定
FM-77用3.5インチDISK版：9月末発売予定
5インチ・3.5インチとも定価6,800円

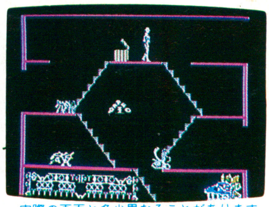
ミステリアスな世界に魅惑され、リアルな動きに連続興奮。

●リアルタイムアドベンチャー●

アズテック







実際の画面と多少異なることがあります。

かつて高い文明を誇ったアズテカ。その神殿の奥深くには栄華をしのばせる莫大な財宝が眠っているかも知れない。探険隊のキミの前には数多くの怪物が立ちふさがる。武器はどこだ。地下迷宮は果てしなく続く。一部マニアの間に独占されていた興奮体験を、いまファンの手中に。

PC-8801・PC-8801mkII用5インチDISK版：9月末発売予定
FM-7・FM-8・FM-NEW7用5インチDISK版：11月末発売予定
FM-77用3.5インチDISK版：11月末発売予定
5インチ・3.5インチとも定価6,800円

VOL.1 寝ても覚めても大好評！

感激のお便りが各地から寄せられています。
ぜひ、あなたの声をお聞かせください。

●エー・イー



鮮かなグラフィックスを駆使した雄大なスペース・ファンタジー。

●マイナー2049



エレクトロニック・ゲーム・オブ・ザ・イヤー受賞作。

FM-7用テープ版 好評発売中

●バグ・アタック



途中でコーヒーブレークもできる痛快アクション。

●深度40



BASICなれど本格派シミュレーションの傑作。(PC版のみ)

〈From U.S.A.シリーズ〉のお買い求めは全国のマイコンショップで！

禁断のゲームソフトはクオリティがいのち
COMPTIQ

販売 株式会社小西六エニックス
制作 株式会社コンプティーク
〒102東京都千代田区隼町3-19清水ビル4F 電話＝(03)234-8041

★From U.S.A.シリーズのオールカラー総合カタログを差し上げます。ご希望の方はハガキに資料請求券を貼付して、氏名、住所、年令、職業を明記のうえ、お申し込みください。

資料請求券 BASICマガジン 84.10

ツクモ

秋のスペシャルセ

お問いあわせは 03-251-9911

FM NEW 7 スペシャルセット



FM NEW 7……￥99,800

TX 12M2……￥99,800
(ナショナル 12インチ2000文字モニター)

モニターケーブル……￥1,800

データーレコーダー
ソフト6本
] サービス品

定価 ￥201,400

特価 ￥139,800

MZ-1500 スペシャルセット



MZ-1500……￥89,800

TX 12T1……￥67,800
(ナショナル 12インチ 1000文字モニター)

モニターケーブル……￥1,800

なんでもかんでもゲームパック(QD版 2枚組)
クイック ディスク 10枚
] サービス品

定価 ￥159,400 特価 ￥113,800

X1 スペシャルセット



Aセット(限定8台)

CZ 800CW(ホワイト)
CZ 800DW(ホワイト)
CZ 8GR

オリジナルソフト
Joy メカ1型
] サービス品

定価 ￥300,000

特価 ￥168,000

Bセット

CZ 803C……￥119,800
NH 14DH……￥ 99,800
(ニデコ 14インチ)

オリジナルソフト3本
Joy メカ1型
] サービス品

定価 ￥229,400

特価 ￥161,800

ット大セール

9/10〜10/20

MSX スペシャルセット

※MSXセットお買い上げの方に
Joy メカ1型（￥4,800）サービス中!!



Aセット

ML-F120	￥64,800
ソフト2本	￥ 9,600
Joy メカ1型	サービス
定価	￥74,400
特価	￥61,800

Bセット（モニターセット）

ML-F120D	￥74,800
TX12T1（ナショナル）	￥67,800
RGBケーブル	￥ 1,800
ソフト1本	￥ 4,800
Joy メカ1型	サービス
定価	￥149,200
特価	￥ 96,800

Cセット

HC-6	￥64,800
ソフト2本	￥ 9,600
Joy メカ1型	サービス
定価	￥74,400
特価	￥59,800

Dセット（テレビ付モニターセット）

HC-6	￥64,800
C14-VC1	￥93,000
ソフト1本	￥ 4,800
Joy メカ1型	サービス
定価	￥162,600
特価	￥117,800

東京ラジオセンター店

今月のおすすめ品

TEL 03-251-2657

ポケコン・ハンドヘルドのことならおまかせ下さい。

シャープ ポケットコンピューターセール

PC-1251 …… ￥29,800
キャリングバック サービス
特典付 特価 ￥16,800

PC-1261 …… ￥39,800
キャリングバック サービス
特典付 特価 ￥31,800

PCG700 スペシャルセット

PCG700	￥29,800
ソフト5本	￥12,500
定価	￥42,300
特価	￥26,800

秋葉原HPC店会発足1周年記念

第1回マイコンゲーム大会

日時　9月23日 日曜日 午前10時より
場所　大同毛織ビル
先着 120名　豪華　品いっぱい　マイコン展示、説明
お問いあわせ先　☎03-257-2441

通信販売の受付は 03(251)9911へ

ご注文の際は、ご注文になりたい商品名をご記入の上、現金書留にてお願い致します。20万円以上は銀行振込みも取り扱っております。お問い合わせ下さい

富士銀行　神田支店
普通口座　No.894047

即決 ツクモ全国クレジットOK!!

- 現金特別価格でツクモクレジットが利用できます 残金のみに金利がかかります
- 60回払いまで出来ます 但し、1回の支払い額は3,000円以上
- その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります
- 印鑑、身分証明書（免許証など）が必要です

- 取扱いクレジットカード：日本信販、ジャックス、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF、（尚、クレジットカードご使用の場合は店頭員にご相談ください）

■ご注文商品の中、未着の品物がございました時は、通販受付電話で納品書No.をお知らせ下さい。尚、商品の詳しい取り扱い等は、各販売店までお問い合わせ下さい。

■通信販売は〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135 九十九電機㈱ MB9係

九十九電機株式会社

ニューセンター店	〒101 東京都千代田区外神田1 16 10	☎03(251)0987
名古屋店 3F	〒460 名古屋市中区大須3 30 86 ラジオセンターアメ横ビル内	☎052(263)1681
5号店	〒101 東京都千代田区外神田3 1 14	☎03(251)0531
7号店	〒101 東京都千代田区外神田1 9 9	☎03(253)4199
札幌店	〒060 札幌市中央区南二条西3 15 1 さっしんビルB1	☎011(241)2299
ビデオセンター店	〒060 札幌市中央区南二条西4 乙井ビルB1・1F	☎011(241)3999

■定休日　東京各店は毎週木曜日と第3水曜日、名古屋店は毎週月曜日
札幌店（マイコン・ビデオ店）は第3木曜日

★セットの場合は梱包送料￥2,000を加算して下さい。

RAPPORT



1本のソフトが、新しい時代をつれてくることだってあるかもしれない。

ロールプレイング新世紀

Front Command

●FM-7用／9月発売予定
●PC-9801用／開発中

6人の小隊を組織し、個性あふれる彼等を指揮して最前線へ。はたして敵中を突破し命令を遂行することができるか。兵員は激しい戦闘の中を生きのびるたびに強く生長していく。
従来の「ロールプレイングはファンタジー中心」という常識をくつがえす。国産ソフト初の本格的ロールプレイングゲームここに登場。



●定価／6,800円
(カラーフロッピー版)

速報！アニメマインドのマイコン誌「マイコンボックス」
発売中　定価680円

〈企画・制作・発売元〉
ラポート株式会社
〒160 東京都新宿区新宿2-1-1 ラポートヒアビル TEL:03(354)3951(代)

機動戦士ガンダム[2]/PC-8801/mkII発売中
機動戦士ガンダム[1][2]（ディスク版）●FM-7●PC-8801発売中
ガンダムシリーズ・×1用開発開始。発売10月予定
■社外開発スタッフ募集：
くわしくはお電話下さい。TEL.03-354-3951 ●応募の秘密は厳守します。

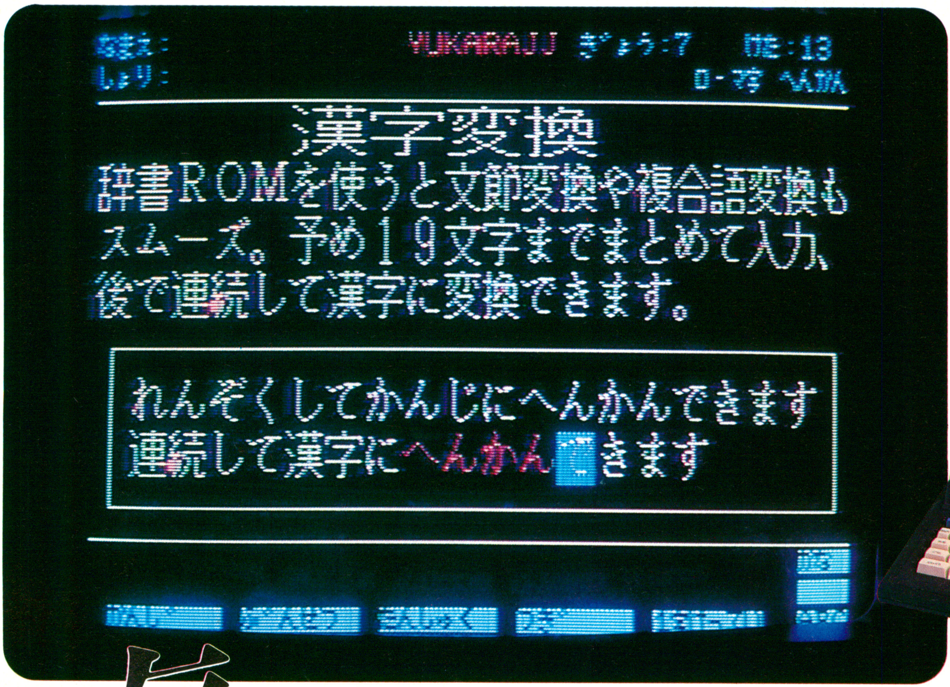
SHARP QD版

MZ-1500

日本語ワードプロセッサ

ユーカラJJ

¥12,800
ハイコストパフォーマンス





本気でやると本物がほしくなる!

1 文節変換、複合語変換を実現!!

辞書ROMには約8万語の熟語が登録されており、たとえば、

おきがるにおたちよりください

↓ ぶんせつ キーを2回押す ↓

お気軽にお立ち寄りください

社益々ご清栄の段お慶びもうしあげます。

↓ ぶんせつ キーを1回押す ↓

社益々ご清栄の段お慶び申し上げます。

と、かんたんに文節変換ができます。

また、経理事務所 健康診断書 などの複合語も簡単に変換できます。

(漢字ROMだけの場合は、単漢字変換でお使いになれます)

2 一括入力、連続変換方式

一度に19文字まで、まとめて読みを入力し、その後連続して漢字に変換できるから、入力効率がアップします。

3 高速処理を実現

新しい記憶装置QD(クイックディスク)対応。オートスタートで待ち時間はわずか8秒のハイスピードローディングを実現。また、プログラムはオールマシン語だから、すべての処理が高速で行われます。

4 操作はかんたん

すべての機能がファンクションキーで実行でき、画面と対話しながら文書作成していきますので、どなたでもラクラク操作。

5 通信機能でユーカラネットワーク

他のユーカラ、ユーカラJJと電話を使って文書のやりとりができ、ファクシミリ的な使い方ができます。(RS-232C, 音響カプラ等必要です。)

その他特長

●かな・ローマ字・JISコードの3ウェイ入力●罫線・下線●倍角文字の表示・印刷●右・左・中央ぞろえ●行間・文字ピッチ指定●ヨコ書き・タテ書き印刷●文書イメージ表示●1文書50桁×60行(A4サイズ)がQD1枚に20文書

■作動プリンタ, SHARP/MZ-1P08・MZ-1P14 精工舎/GP-500Z ブラザー/M-1009Xなど

MZ-1500用簡易表計算プログラム

S・CALGO(エスカルゴ)も同時発売!!

QD版¥12,800

CTC 東海クリエイト
Computer Technical Creation

〒108 東京都港区芝5-13-18 MTCビル6F
プロダクツ販売事業部
宮崎営業所 〒880 宮崎市高千穂通1-6-35
住友生命ビル7F ☎0985-29-1966

インフォメーションセンター(専用)TEL03-456-4610
●当社ソフトについてのお問合せは上記までお気軽にどうぞ
日・祝祭日を除く、9:30~5:00まで受け付けております。

資料請求券
B.M
10JJ

未来を開発する
三菱電機



未来の先生から、
教室で言えない、
レタスなアドバイス。

筋肉と洋服だけじゃ、モテないよ。

青春はレタス。君たちのLet us! Letus。

青春は汗と涙と体力だけじゃ、もったいない。首からうえも、うんと遊ばせて、いつも新鮮なのがいいみたい。16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵したLet usだったら、誰にでもすぐやさしい。いろいろフクザツな青春を、こんな気さくな機能で応援してくれる。さあはじめよう。Let us! Letus。

すぐ使えて役に立つ16KBの簡易言語(C-BOL)。

7つのパッケージ・プログラムを持つ16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵しました。電源を入れれば、①家計簿、②住所録、③ファイル管理、④成績管理、⑤メモ帳、⑥健康管理、⑦ロボット操作の7プログラムがすぐ使えます。バラエティにあふれ、お父さんにもお母さんにも、とてもやさしく役に立つ。余裕の16KBなので、ファミリーでどんどんつきあえます。(ML-F120、ML-F120D)

ほかにもこんなに。気さくな機能もりだくさん。

●どんなTVも即、接続。RFモジュレータ内蔵。RF出力内蔵で、お手持ちのテレビに即、接続。買ったその日から楽しめる、というわけです。●鮮明画像で楽しもう。RGB出力を内蔵。(ML-F120D) RGB対応テレビにダイレクト接続すれば、驚くほどの鮮明画像。C・G(コンピュータ・グラフィック)もゲームも、鮮やかに。

●RAM・ROM各32KB、C-BOL16KBを標準実装。(ML-F110はRAM16、ROM32KB)

●使い方ひろがります。ダブルスロット設計。

●システムアップも自在。各種インターフェース内蔵。

●色鮮やかに16色。カラーグラフィック機能。

●8オクターブ、3重和音のコンピュータサウンド。

●ジョイスティック2個、マシン語内蔵のHEXキー接続可能。(いずれも別売)

※C-BOLとは、三菱独自のMSX簡易言語。MSX-BASIC言語を作表しやすく使いやすく単純化した、だれにでも使いこなせるプログラムです。

RGB対応、機能フル装備のハイクラス機。



ML-F120D形標準価格74,800円(本体価格)

手軽に楽しめる入門用コンピュータ。



ML-F110形標準価格54,800円(本体価格)

16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵して、すぐ役立つ。

Letus
三菱ホームコンピュータ



ML-F120形標準価格64,800円(本体価格)

三機種デビュー、三菱から。

※左の写真は、本体(ML-F120)64,800円と家庭用TV(14C-330)64,800円の組合せ例です。組合せ標準価格129,600円
※写真の画像は簡易言語メニューを表示する初期画面です。
■商品に関する、お問い合わせ、およびカタログをご希望の方は、ハガキにカタログ請求券を貼り、〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800　三菱電機群馬製作所ML-F120係へ。
■ML-F120D、120、110形には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、お受取りになり、大切に保存して下さい。※ MSX マークは、マイクロソフト社の商標です。

MSX

カタログ請求券
Letus
マイコンBASIC 8410

ロボットも動かせる21世紀指向のかんたん言語"C-BOL"を搭載

三菱ホームコンピュータ

Let us





簡易言語"C-BOL(シーボル)"内蔵のMSX対応パソコン"ML-F120D"、"ML-F120"三菱が発売

丹治佐一

家族全員で活用できるホームコンピュータとしての機能"C-BOL"(簡易言語)を内蔵したMSX対応パソコンが三菱から発売されています。

Let usシリーズの"ML-F120D" (価格74,800円)と"ML-F120"(価格64,800円)がそれで，家計簿，住所録などの機能の他に，ラジコン・ロボットのコントロールもできるという未来指向のパソコンです。

電源をオンにすると，"C-BOL" のメニューが画面に現われます。メニューには七つのパッケージ・プログラム(家計簿,住所録,ファイル管理,成績管理,メモ帳,健康管理,ロボット・コントロール)とC-BOL(自由に作表するためのプログラム)，BASIC(MSX-BASIC)といったものがあり，カーソルを移動させて希望のものを選び実行させます。パッケージ・プログラムはあらかじめプログラムが作られているのですぐに使えます。

いろいろな目的で活用のできる機能をそなえたまったく新しいタイプのホーム・コンピュータということができるでしょう。

ハードウエアも重装備

メモリ容量は32KBのMSX-BASICとRAM23KB,そしてC-BOL 16KBを実装しています。

また，家庭用のTVで楽しめるようにRFモジュレータを内蔵し，さらにML-F120ではRGB出力端子も内蔵しているためRGB対応のモニターに接続でき，美しい画面が楽しめます。

ゲーム・カートリッジなど，いろいろなインターフェースを接続するための拡張スロットは，上部と後部の計2スロットあり便利になっています。

他に16色カラー・グラフィックス機能，8オクターブ3重和音のコンピュータ・サウンド機能やゲームを楽しくするジョイスティックも2個(別売)接続可能です。

▶**電源**：AC100V±10% 50/60Hz▶**消費電力**：25W (AC100V 50Hz)▶**外形寸法**：幅415×奥行230×高さ160mm 重さ2.8kg(ML-F120D)

お母さんも大助かり 家計簿

毎日つける家計簿がパソコンでできます。電源オン時に出るC-BOLのメニューの中から家計簿を選べばOK！ プログラムがスタートします。

テープやデータ・カートリッジにデータをセーブして利用すれば何年間にもわたって使うことができます。

特に，日計，残金，月別，項目別の自動集計はパソコンならではの機能です。扱える金額は一千万円の桁まで可能ですから家計簿としての利用の他に，自営業の方の経理管理にも利用できます。



年賀状や暑中見舞もあわてる必要なし 住所録

住所録は，名前，郵便番号，住所，電話番号，備考といったものがコンピュータで利用できるようになりました。

アイウエオ順，アルファベット順，郵便番号順などの並べかえもOKです。

データ保存用のページに0～196番までの197人分のデータを保存することができ，カセット・テープに保存することもできます。これだけ入れれば家庭用としては充分ですね（カートリッジには46人分のデータを保存）。

分類整理はお手のもの ファイル管理

蔵書やレコード，衣類や貴重品といった分類や整理はその数が多ければ多いほど，とても面倒でたいへんです。レコードやカセットなどは，購入した時期の順番で並べて毎月の購入枚（本）数を調べたり，最後に購入したタイトルを確認したり，クラシックやポップス別に分類したりというように，分類，整理ができていればとても便利です。しかし，数が多くなるとなかなか面倒です。そこで，この〝ファイル管理〟を使えば，それらの分類や整理は簡単に行なえます。

〝ファイル管理〟では，入力項目として，品名（レコードや本の名前など），種別（国内，海外など），購入日（買った日），場所（レコードや本をしまう場所など），備考（分類に役立てる）の項目があり，目的によって自由に使用することができます（各項目には最大データ桁数がきめられています）。

先生には教えたくない 成績管理

〝C-BOL〟には成績を管理するプログラムも入っています。この管理プログラムは，テストなどの成績を入れておけば，科目別に平均点や合計点が出力され，すぐに利用することができます。

ですから，この管理プログラムを自分で利用してもよいのですが，学校の先生が利用すると，クラス全員の成績を管理することもできてしまいます。

この管理プログラムの入力項目は，日付（テストをした日付など），テスト名（テスト名や生徒名），こくご～かていか（各科目の点数を入れる。C-BOLで科目名を変えることもできる），科目数（平均点を求めるためにテストの科目数を入れる）の他に，それらを入力した結果が合計（こくご～かていかまでの点数の合計）や平均（合計点を科目数で割った点）として出力されます。これをうまく利用すれば（利用されれば？）成績を上げられますね。

ちょっとしたワープロ感覚 メモ帳

ちょっとしたことをメモしたり，明日の予定や家族への伝言など紙と鉛筆でメモしていたことを，このC-BOLのメモ帳ではキーボードを押すことで，簡単にメモることができます。

まさに，コンピュータ時代のメモ帳です。TVのブラウン管を見ながら，文字や数字を入れておき，間違えても消しゴムで消す必要もなく，キー操作で楽々文章を作れます。ちょっとしたワードプロセッサ感覚です。

このメモ帳を使うにはメニュー時の画面で，メモちょうを選べばOK！

メモリー容量としては1項目（14文字）が8か所（112文字）あり，すべてメモとして，どの文字でも入れることができます。また，ページ3にはページ2のデータが1行単位で書込まれます（ページ1はメニュー用画面，ページ2はデータ入力用画面，ページ3はデータ保存用の画面です）。

すこやかファミリーの決め手 健康管理

健康というのは普段，特に気にならないのですが，ケガをしたり，病気したときに，はじめてそのありがたみを感じられます。

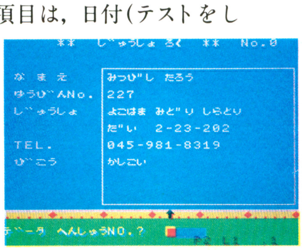
また，自分は健康であっても，家族の誰かが病気になってしまったときなども同様ですし，あまり気分の良いものではありません。

そのために日頃から気を付けて，病気の予防をしておかなければいけません。早い話，健康管理をしっかりしていれば，ある程度の病気は予防できるのです。

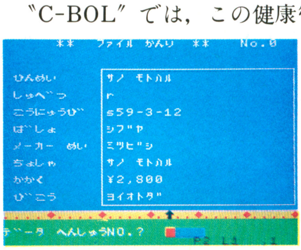
〝C-BOL〟では，この健康管理もすでにプログラム



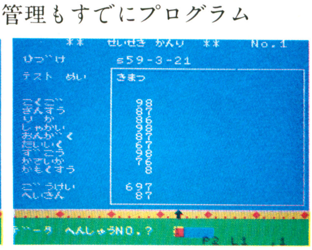
家計簿の画面



住所録の画面



ファイル管理の画面



成績管理の画面

されていてメニュー時に選ぶだけですぐに実行できます。

家族の健康データを計ってデータとして入れておくと後から日付別や名前順，身長や体重別に並べかえたりできますから，それぞれの変化が一目でわかります。

これを毎日続ければ，少しでもデータに変化があればすぐチェックでき，早めに予防していくことが可能です。

もちろん，データは一覧表としてプリント・アウトすることもでき，成長記録として利用することもできます。

入力項目は名前，体重，身長，脈はく，血圧，年令(生年月日)，入力した日付，備考の計8項目を入力します。

21世紀感覚のおもしろ機能 ロボット



最近のおもちゃは，すごいですね。ちょっとしたロボットのおもちゃも，おもちゃとは呼べないぐらい良くできていて，立派な〝ロボット〟として楽しめてしまいます。

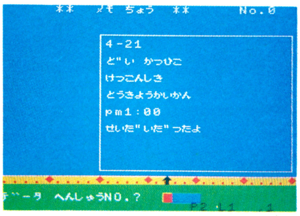
このC-BOLには別売のML-ROBO(エム・エル・ロボ)というラジコン・ロボットをコントロールできるプログラムが内蔵されています。

本体のプリンタ・ポートからの信号をインターフェース回路に接続し，そこから無線でコントロールします。

コントロールは，動きとその時間という形で設定できます。〝動き〟はＦＦ：前進，ＦＲ：右回り前方旋回，ＲＲ：右回り自転，ＢＲ：左回り後方旋回，ＢＢ：後退，ＢＬ：右回り後方旋回，ＬＬ：左回り自転，ＦＬ：左回り前方旋回があります。

このプログラムは，相手のロボットが大型で精巧な物なら，もちろん実用になる内容を持っています。

ファイトのある人はチャレンジしてみてはいかがですか？



メモ帳の画面



健康管理の画面

〝かんたん〟言語 C-BOL

これまで紹介してきたパッケージ・プログラムは，すべて〝C-BOL〟で作られています。

本機には，この〝C-BOL〟を使って，自分で好きなプログラムを作る機能も入っています。〝C-BOL〟は簡易言語といわれますが，これはBASIC言語などより，もっともっとかんたんなコンピュータ用言語ということなのです。

〝C-BOL〟の命令はいくつあると思いますか？30？40？……答は，たったの10個なのです。

1：ロード，2：へんしゅう，3：つくる，4：セーブ，5：けいさん，6：コピー，7：すてる，8：プリント，9：もくじ，10：おわり

どうですか。ビックリしたでしょう。

この10個の命令を組合わせて，実用的なプログラムができあがってしまうのです。

これらの命令をBASIC言語で実現しようとすると，いくつもの手順を経なければなりませんが，〝C-BOL〟では，その手順をひとまとめにして，あらかじめ設定してあるのです。

使う人は，プログラムの中身より何をプログラムして便利に使うか……ということだけを考えればよいことになります。

みなさんも，このかんたん言語を使って，便利なプログラムを作りあげてみませんか？

MSX仕様のBASICを搭載

メニュー時の画面で〝BASIC〟を選ぶと，MSX-BASICがスタートします。

このBASICはMSX仕様のパソコンであれば機種を問わずに，プログラムや周辺機器が共通に使えるというものです。

そのおもな特徴を上げてみましょう。

●14桁の計算機能●256×192ドットのグラフィック表示機能●最大40×24行の文字表示●16色が使えるマルチカラー・グラフィック機能●8オクターブ3重和音のサウンド機能●プログラマブル・サウンド・ジェネレータを使った効果音機能●スプライトを使っての遠近感のあるアニメーション機能●ジョイスティックなど周辺をコントロールできるなどです。




YDKシステムセンター 新都心・新宿NSビルにプロ好みのビッグなマイコンショップ
期末在庫一掃セール実施中！
9/1日~30日
全国どこでも安心してお求めいただけます。
電話一本ハガキ一枚で即納品
YDK テレショップ
全国どこでも特別価格でハード・ソフトをお届けします どこよりも格安です 長期60回まで分割可能なYDKクレジットや，会社・商店にとって有利なリースもご利用いただけます
パソコンデスクプレゼント実施中
セール期間中、御買上げの方にもれなく粗品進呈、又、抽選で10名様にセイコー腕コンプレゼント
★MSXパソコンを除きます
コース1 NEC PC-6001mkII
本体¥84,800
話せる、漢字る、カラフる。パピコンPC-6001が大変身！シルバーメタリック・アイボリーホワイトの2色
●本体 ●カラーモニタ
●データレコーダ
●YDKオリジナルマイコンラボ(33,600円の品)サービス
¥150,000 → YDKスーパープライス
クレジット例 ①頭金0円初回7,800円 3,300円×59回 ボ 0円
クレジット例 ②頭金0円初回5,100円 3,800円×23回 ボ 2万×4回
コース2 NEC PC-6601
歌えるパソコン登場！
3.5インチマイクロFDD1台、サウンドジェネレーターを内蔵し、15色カラーグラフィックも可能。
●本体 ●12"カラーディスプレイ ●ディスプレイ置台
●データレコーダ
合計標準価格
¥228,100 → YDKスーパープライス
クレジット例
① 頭金0円初回5,755円 4,600円×59回
② 頭金0円初回4,184円 3,800円×47回 ボ1万×8回
コース3 NEC PC-100シリーズ
マウスの標準実装で操作が簡単 5インチFDDすぐに役立つビジネスソフト実装！
●PC-100モデル30
●14"カラーディスプレイ(専用高解像度)
●ディスケット10枚サービス
合計標準価格
¥756,000 → YDKスーパープライス
クレジット例
① 頭金0円初回11,140円 8,600円×59回 ボ4万×10回
② 頭金0円初回15,284円 12,800円×35回 ボ6万×6回
コース4 NEC PC-8801mkII
PC-8801の後継機としてさらに高いコストパフォーマンスでコンパクトに登場
5 FDD、漢字ROM内蔵
●本体PC-8801mkII モデル30(5 FDD×2)
●14 カラーモニタ
合計標準価格
¥393,000 → YDKスーパープライス
クレジット例
①頭金0円初回11,395円 7,900円×59回
②頭金0円初回6,095円 4,600円×59回 ボ2万×10回
コース5 NEC PC-9800シリーズ PC-9801F
高性能16ビットCPUを採用したPC－9801の姉妹機 5インチFDD2台実装
●本体 PC-9801F2
●14"高解像度カラーモニタ
●漢字プリンタ
合計標準価格
¥769,000 → YDKスーパープライス
クレジット例
① 頭金0円初回9,235円 8,900円×59回 ボ4万×10回
② 頭金0円初回11,188円 10,100円×47回 ボ5万×8回
コース6 NEC PWP-100
新発売
パーソナルワードプロセッサ
パーソナルからビジネスまで幅広く対応。使いやすさを追求した高機能設計です。
▼12インチモノクロディスプレイ装備
▼3.5インチマイクロFDD内蔵
▼新入力方式採用
▼一体化デザインのプリンタ
システム価格
¥349,800 → YDKスーパープライス
クレジット例
① 頭金0円初回12,005円 7,400円×59回 ボ0円
② 頭金0円初回6,844円 5,500円×48回 ボ2万×8回
MICRO TOWER PC-9800シリーズ用
●本体PC-9801E ●漢字ROM
●14"高解像度カラーモニタ
●漢字プリンタ
●マイクロタワーFDD本体(168,000円)
●インターフェース(25,000円)
●ケーブル(5,000円)
合計標準価格
¥859,000 YDKスーパープライス
クレジット例 ①頭金0円初回 9,600円 8,800円×59回 ボ4万×10回
②頭金0円初回10,640円 10,000円×47回 ボ5万×8回
Canon キヤノワードミニ CW-5
標準価格
¥298,000 → YDKスーパープライス
クレジット例 ①頭金0円初回8,070円 6,000円×59回
②頭金0円初回9,496円 5,400円×47回 ボ1万×8回
SHARP WD-500
標準価格
¥330,000 → YDKスーパープライス
クレジット例 ①頭金0円初回9,050円 4,100円×59回 ボ1万5千×10回
②頭金0円初回8,860円 7,900円×47回
富士通 オアシスLite
標準価格
¥220,000 → YDKスーパープライス
クレジット例 ①頭金0円初回9,040円 5,200円×47回
②頭金0円初回7,700円 4,400円×59回
好評発売中 パソコンテレビ X1 NEW
本体＋14"カラーディスプレイテレビ¥219,600
●ゲームソフト3本サービス
¥197,000 → YDKスーパープライス
クレジット例 ①頭金0円初回6,350円 4,400円×59回 ボ0円 ②頭金0円初回
新発売 SONY HIT BIT
SMC-777C 本体¥168,000
●本体 ●13"トリニトロンカラーディスプレイ
●ケーブル 合計標準価格
¥264,600 → YDKスーパープライス
クレジット例 ①頭金0円初回4,680円×47回 ボ1万×8回
富士通 FM-77
3.5FDD2"ドライブ、漢字ROM内蔵！音声合成ユーティリティー、マウスドライバー用プログラムを標準実装。 ●本体 ●TOEI 12"カラーモニタ
合計標準価格
¥290,000 → YDKスーパープライス
クレジット例 ①頭金0円初回 ②頭金0円初回
富士通 FM-X ¥49,800 YDKスーパープライス 頭金0円初回3,163円 3,100円×14回
日立 H1 ¥62,800 YDKスーパープライス 頭金0円初回4,851円 3,200円×17回
Canon V-20 ¥64,800 YDKスーパープライス 頭金0円初回5,038円 3,300円×17回
ナショナル CT-3000 ¥79,800 YDKスーパープライス 頭金0円初回4,447円 3,800円×19回
東芝 PASOPIA IQ ¥69,800 YDKスーパープライス 頭金0円初回4,342円 3,300円×19回
SONY HB-75 ¥69,800 YDKスーパープライス 頭金0円初回4,342円 3,300円×19回
ヤマハ YIS 503 ¥64,800 YDKスーパープライス 頭金0円初回5,038円 3,300円×17回
ビクター HC-6 ¥64,800 YDKスーパープライス 頭金0円初回5,038円 3,300円×17回
お出かけ下さい世界の名所
至池袋
国鉄新宿駅
至市谷
…徒歩順路
一車順路
ヨドバシカメラ
京王プラザホテル
KDDビル
住友三角ビル
甲州街道
新宿NSビル1F
新宿駅南口より徒歩8分
全国無料配送！ フルサポートのYDKなら後々安心です。
お申し込み方法 官製ハガキに右の項目をご記入の上、ご郵送下さい。
便利なクレジットをご利用下さい。
クレジットは断然有利、低利のYDKクレジットを！
お金のやりとり一切なしで商品がお手もとに ★記載のクレジット支払い例以外に1回から60回まで可能です ご遠慮なくお問い合せ下さい 取引銀行／住友銀行新宿新都心支店普通103379株式会社ワイ・デー・ケー
切手
160
東京都新宿区新宿NSビル1F
YDK システムセンター
MB10係
通信販売申し込み希望
①商品名(メーカー、型番、色)
②合計標準価格 ※
③お支払い方法 (クレジット／現金)
④クレジットの時…月払い及びボーナス払いご希望額
⑤お名前
6 〒ご住所 7 電話番号
8 ご職業 9 年齢
10 他、ご意見、ご希望、ご提案
※標準価格を記入してもYDKスーパープライスのお取り扱いにします
お問い合せ・お申し込みは
NEC マイコンショップ
YDKシステムセンター
MB10係まで
通販受付専用番号
☎03-342-2466
〒160 東京都新宿区新宿NSビル1階
TEL 03-342-2441代

だれにもできるエレクトロニクス・ホビー

ラジオの製作

ハム・マイコン・オーディオ・BCL・エレクトロニクス

ELECTRONICS hobby

ELECTRONICS HOBBY MAGAZINE

エレホビー

10月号 絶賛発売中！

別冊付録共
特別定価680円





今月の特集

- パーフェクト中波BCLガイド
- 音の出入口，アンテナ大研究
- ハム移動運用
- アマチュアTV

オーディオ特集

- ニュー・オーディオを使いこなせ

レギュラーページ

- 音楽コーナー
- BCLコーナー
- 無線コーナー
- マイコンコーナー
- テクニカルコーナー
- 読者のプラザ

入門図解製作記事

- 「チャイムかん」
- 時限オフすいっち
- 同時通話型インターホン
- 超再生式AMラジオ

パソコン活用製作記事

- MSX, PC-8001/mkII/8801, FM-7/8用パソコン接続リモコン・インターフェース

エレホビー製作記事

- ビデオ・モーニングコール
- 中波/短波2バンド・ラジオ
- 50MHz帯受信プリアンプ

大型実体図付製作記事

- 電子サイレン
- カラオケ・コンソール
- バックロードホーンの設計と製作
- 電子式オートスイッチ

特別付録

BASIC言語辞典No.2

'83，10月号別冊付録として発行し，絶大な好評をいただいた「BASIC言語辞典」。ユーザーの強い要望から内容も充実して第2弾を発行します。

BASIC言語を命令ごとに意味を説明し，その使いかた，使用例を掲載。また，各機種について，所有の命令，機能をわかりやすく解説していますので、BASICプログラムを移植する上では，きわめて利用価値の高いものです。



電波新聞社

東京本社　東京都品川区東五反田1丁目11番15号　☎(03)445−6111(大代表)　〒141
大阪本社　大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル内　☎(06)203−3361(大代表)　〒530
西部本社　福岡市博多区博多駅前2-13-23扇寿ビル　☎(092)431−7411(大代表)　〒812



登場
TINY XEVIOUS
ゼビウス
ⒸNAMCO
ⓅDEMPA／T. MATSUSHIMA
FOR PC-6001mkII PC-6001(32K) PC-6601
定価 3,500円
ハードの限界に挑戦！
キャラクタ数19種！
プロ・アマ・モード切替付き！
ジョイスティック使用可！
全16面！
アンドアジェネシス
（マザーシップ）
●敵「ガンプ」の本体ともいえる「ブラグザ」を核に持った浮遊要塞だ!!
ガルバーラ「ブラスター」で破壊せよ!!
バキュラ（破壊不能！）
ゼビウス軍の新素材なのだ。
バーラ、ログラム
おや～？「パックマン」でおなじみのモンスターが現われたゾー。
ソフト・ヒットチャート
No.1!!
あっ！ソルだ！
マイコンソフト
namco オリジナル・ゲーム・シリーズ
Ⓒ NAMCO LIMITED ALL RIGHTS RESERVED





PAC-MAN

〔パックマン〕
パワーエサで大逆転、
イジケモンスターをやっつけろ!



MAPPY

〔マッピー〕
ドア飛ばしの必殺テクで、
ニャームコたちを追っぱらえ!



Galaxian

〔ギャラクシアン〕
エイリアンの大編隊を、
ギャラクシップで追撃だ!

GAME CENTER ナムコット・ゲームセンター・シリーズ





WARP WARP

〔ワープ＆ワープ〕
2つの戦場をワープで移動！
2倍楽しめるコミカルゲーム。



King & Balloon

〔キング＆バルーン〕
思わず熱中、大ピンチ！
ひょうきん王様がさらわれた！



RALLY-X

〔ラリーX〕
レーダーたよりに突っ走れ！
手に汗にぎるカー・チェイス。

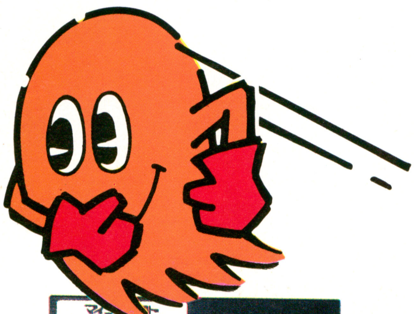
■MSX対応のROMカートリッジ。定価＝各4500円。　■製造元／㈱ナムコ　■発売元／電波新聞社

●お買い求めは、全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞各支局マイコンソフト販売部へどうぞ。

さすがのナムコ

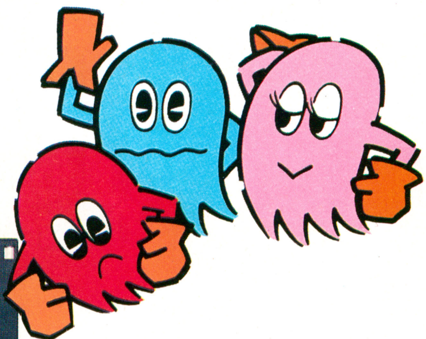
遊気

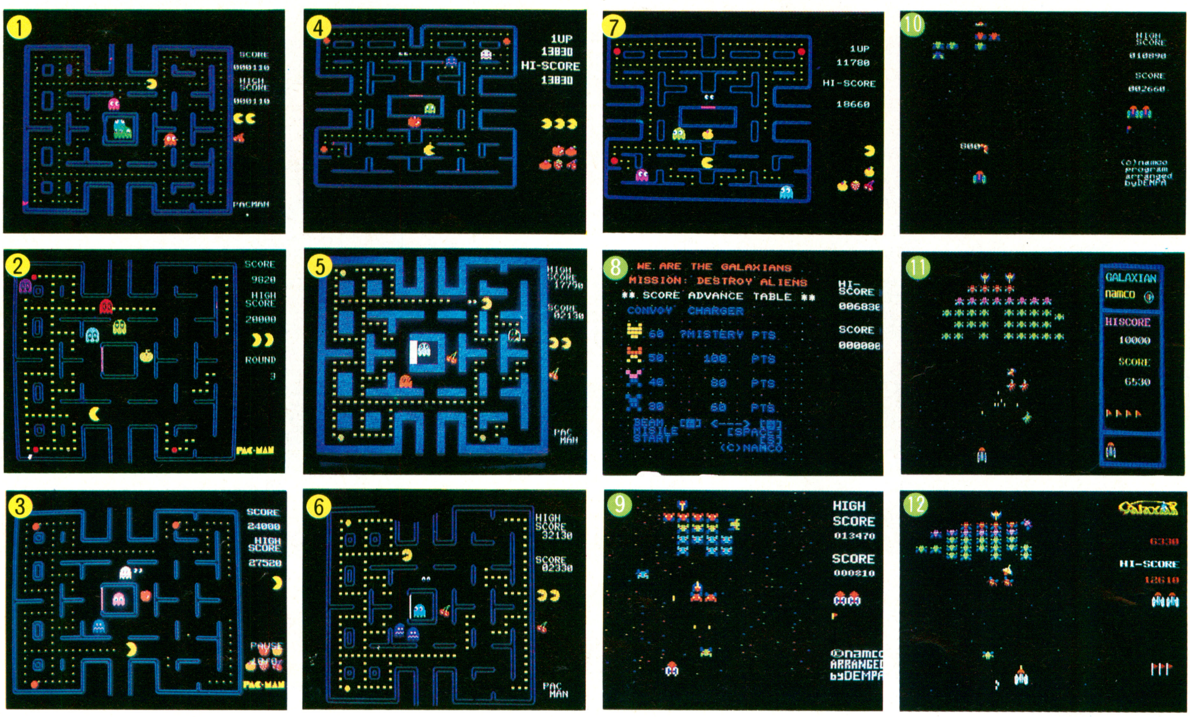
「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。 ナムコ
どの作品もハードの限界にギリギリまで挑戦した自信作ばかり。心ゆくま



フロッピー版
新発売



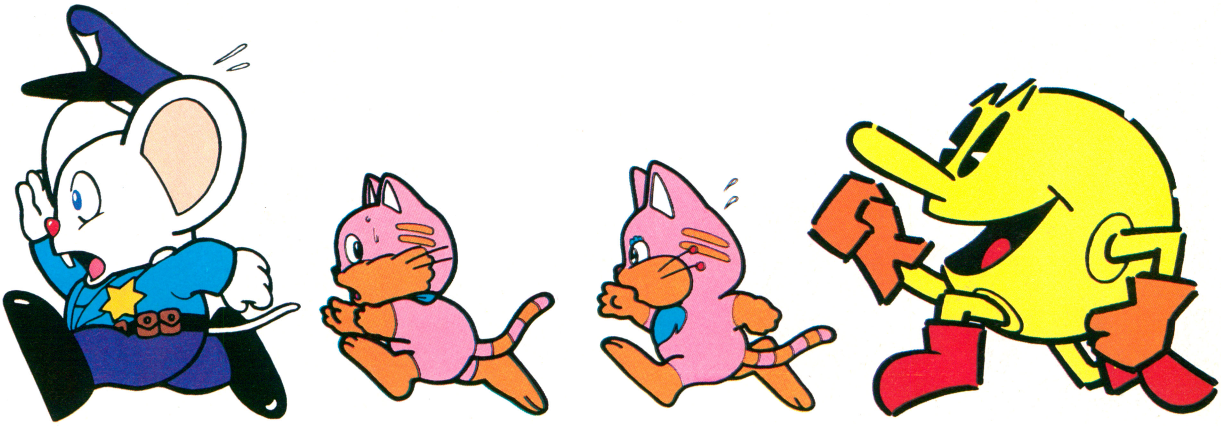


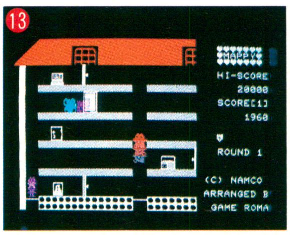


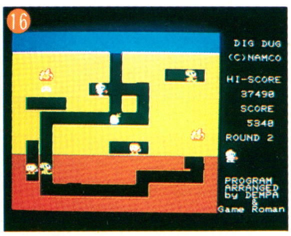
①パックマンfor FM-7(テープ)	定価3,500円
①パックマンfor FM-77(3.5インチ)	定価5,800円
②パックマンfor MZ-700 PCG共用(テープ)(1200/K/C(48K))	定価3,000円
③パックマンfor MZ-1500(QD)	定価4,300円
④パックマンfor PC-6001mkII(テープ) PC-6601	定価3,000円
⑤パックマンfor PC-8001mkII(テープ)	定価3,500円
⑥パックマンfor PC-8801/mkII(テープ)	定価3,500円
⑥パックマンfor PC-8801/mkII(5インチ)	定価5,800円
⑦パックマンfor X1(テープ)	定価3,500円
⑦パックマンfor X1D(3インチ)	定価5,800円
⑧ギャラクシアンfor MZ-700/1200(48K)(テープ)	定価3,000円
⑨ギャラクシアンfor PC-6001mkII(テープ)	定価3,000円
⑩ギャラクシアンfor PC-8001mkII(テープ)	定価3,500円
⑪ギャラクシアンfor PC-8801/mkII(テープ)	定価3,500円
⑪ギャラクシアンfor PC-8801/mkII(5インチ)	定価5,800円
⑫ギャラクシアンfor X1/C/CS/CK/D(テープ)	定価3,500円
⑫ギャラクシアンfor X1D(3インチ)	定価5,800円

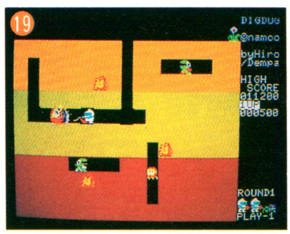
凛 RIN 凛 RIN

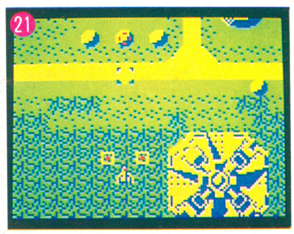
から産みだされた数々のビッグタイトルのゲームをパソコンバージョンでお届けします。
でお楽しみください。PRESENTED by DEMPA

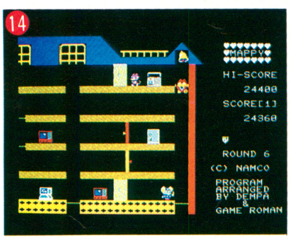


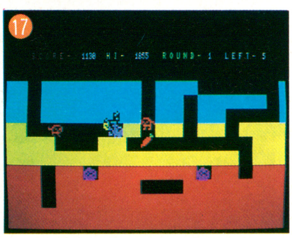
13


16


19


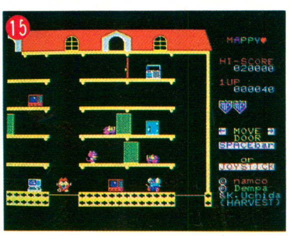
21


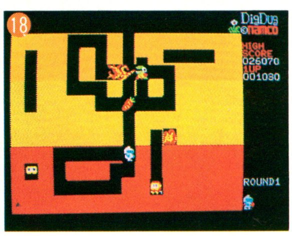
14


17


20


22

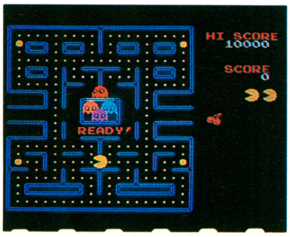

15


18


お求めは全国有力パソコンショップ，電気店，電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は１本240円，２本340円，(ただしX1ゼビウス(ジョイスティック付)は１本350円) ５本以上サービスです。

⑬ マッピーfor MZ-700 PCG共用(テープ)(1200/K/C(48K)) 定価3,000円
⑭ マッピーfor MZ-1500(QD) 定価4,300円
⑮ マッピーfor X1(テープ) 定価3,500円
⑮ マッピーfor X1D(3インチ) 定価5,800円
⑯ ディグダグfor MZ-1500(QD) 定価4,300円
⑰ ディグダグfor PC-8001(Nモード)(テープ) 定価3,000円
⑱ ディグダグfor PC-8801/mkII(テープ) 定価3,500円
⑱ ディグダグfor PC-8801/mkII(5インチ) 定価5,800円
⑲ ディグダグfor X1/C/CS/CK(テープ) 定価3,500円
⑲ ディグダグfor X1D(3インチ) 定価5,800円
⑳ ラリーX for FM-7/NEW7(テープ) 定価3,500円
⑳ ラリーX for FM-77(3.5インチ) 定価5,800円
㉑ タイニー・ゼビウスfor PC-6001/mkII/6601(テープ) 定価3,500円
㉒ ゼビウスfor X1C/CS/CK(テープ)
ソフト＋ジョイスティック 定価5,900円
ソフトのみ 定価4,300円
㉒ ゼビウスfor X1D(3インチフロッピー)
ソフト＋ジョイスティック 定価7,500円
ソフトのみ 定価5,900円



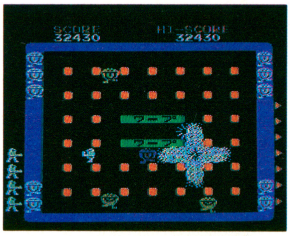


パックマン



byナムコ定価4,500円

迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ!

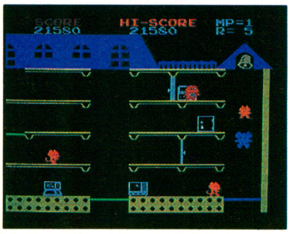


ワープ&ワープ

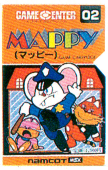


byナムコ定価4,500円

おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス!2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつけろ。

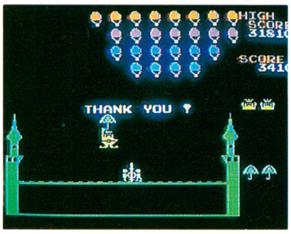


マッピー



byナムコ定価4,500円

正義感あふれる元気なポリス、マッピー!盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

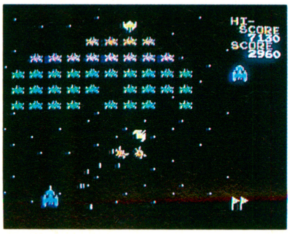


キング&バルーン



byナムコ 定価4,500円

風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発!うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU!"



ギャラクシアン



byナムコ定価4,500円

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。



ラリーX



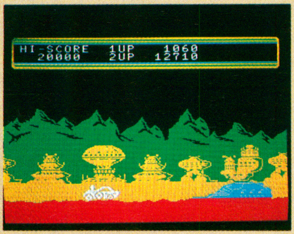
byナムコ 定価4,500円

迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出!

MADE BY PROFESSIONAL

MSX GAME

MOON PATROL ムーンパトロール





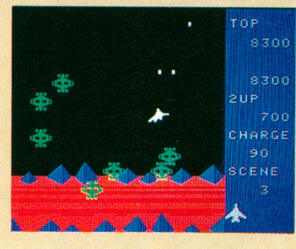
BY アイレム㈱

月面には大穴、岩石、地雷、UFO、ロボット戦車など、障害物がいっぱい。ミサイル+ロケット砲、ジャンプなどのスーパー機能を持つ月面車でムーンパトロールに出発。迫力満点のコンピューターサウンドに乗って進め進め！

定価4,500円

EXERION エクセリオン

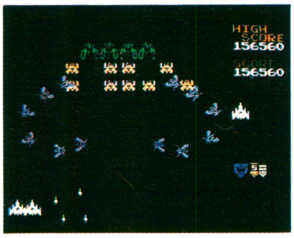




BY ジャレコ㈱

「ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

定価4,500円



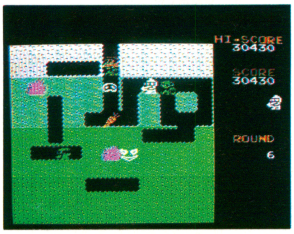
ギャラガ



好評発売中！

byナムコ 定価4,500円

相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！エコー付きサウンドにも感動!!



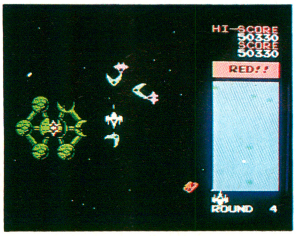
ディグダグ



好評発売中！

byナムコ 定価4,500円

地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！



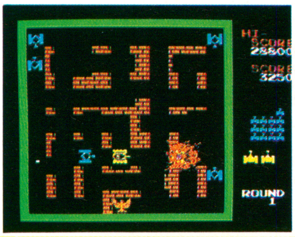
ボスコニアン



好評発売中！

byナムコ 定価4,500円

360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!



タンクバタリアン

好評発売中 by namco 定価4,500円

地響きをあげ司令部めがけてせまりくる敵戦車軍団との間にくり広げられるすさまじい市街戦。ステージごとに変わる町なみを、す早く読み取り、防衛線を確保するのが勝利への第一歩。危険をおかし肉薄正面攻撃が高得点への道。カラー戦車の正面攻撃でパワーアップもできる。

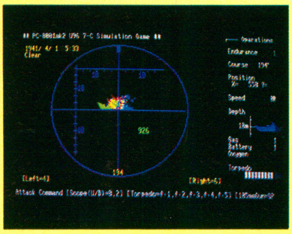
DEMPAオリジナル・ソフト



空間浮遊都市 ゼノン

PC-8801mkII/X-1　定価3,800円

空間浮遊都市・ゼノンでくりひろげられるマザー・コンピュータとの戦いだ。
戦闘ロボットだけでなく、浮遊監視機、誘導車、交通管制器までがマザー・コンピュータにコントロールされてしまっている。
反撃のチャンスは今だ！



シミュレーションゲーム ユーボート

FM-7/PC-8001mkII　定価3,800円

1941年4月1日未明、ドイツ潜水艦U96はビーゴ港から大西洋上の敵艦船攻撃に向けて出撃していった。
ドイツ潜水艦U96の操作と魚雷による輸送船攻撃。そしてお互いに相手を見ることもなく一瞬の迷いが生死を分けてしまう。

マイコンソフト お求めはスーパーソフトマガジン巻末に掲載の全国有力パソコンショップ，電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円，2本300円，3本400円，5本以上サービスです。



斬新な飛行感覚に人気集中！
EXERION
エクセリオン
MSX用ROMでついに発売
定価4,500円 制作著作：(株)ジャレコ 発売元：電波新聞社
TOP 17500 1UP 00 CHARGE 50 SCENE 1
TOP 17500 3200 CHARGE 82 SCENE 2
TOP 17500 6400 CHARGE 97 SCENE 3
TOP 17500 1UP 15000 CHARGE 69 SCENE 4
マイコンソフト
スーパー・ゲーム・シリーズ

この差、大きいぞ。

ヒロシは、8ヵ月で、「プログラマの国家資格」をとった。

マサルは、8ヵ月、ゲーム・ソフトで遊んでた。



勝つ人の「プログラマ国家資格」講座、アイテック。

プログラマの国家資格、とは、第2種情報処理技術者*のこと。どんな「差」がつくのか、といえば。学生さんなら就職がぐーんと有利になる。会社員なら昇給・昇進のキャリアパス。…… などなど、いいことといろいろ。が、それだけに狭き門。独学での合格はまずムリとか。そこでアイテック。

公的教育機関で日本の超一流技術者を育ててきた廣松恒彦氏が監修する名門通信講座。初心者でも必ず合格できる独自のシステムで、受講者実績は2万人。受講企業は900社もある。これでもう合格は約束されたようなもの。アイテック。——先に始めたやつが勝ち、なんだ。

直前対策VTR出来!! グループ学習に最適。

初心者でも合格できる5大特色

1 実力に合わせた個別学習方式で初心者も安心。
2 廣松恒彦氏が責任監修した、独自の教材。
3 弱点の強化に役立つ、個別実力診断テスト。
4 本番さながらの一般公開模試で、実力を養成。
5 毎日の実務にも直結する体系的な学習が可能。

＊情報処理技術者試験—ソフトウエア技術者育成のため通産省が毎年10月に行なう国家試験。第2種、第1種、特種に分かれており、第2種は初級プログラマに認定される。学歴・年齢に制限がないため昨年は15万人以上が応募した。

7日間無料で受講できます

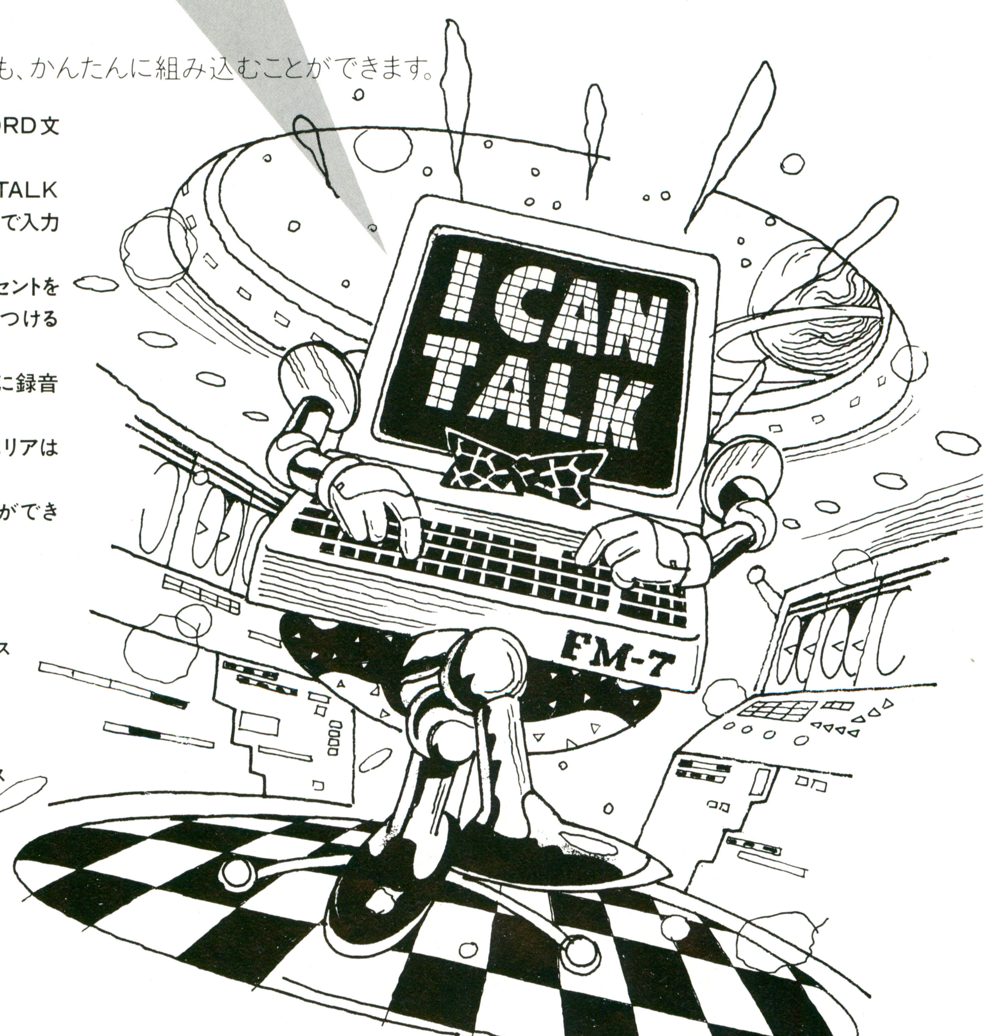
ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、右記へお送りください。折り返し第1回教材〈コンピュータの学び方＝実力チェックテキスト〉をお届けします。ご検討のうえ本受講ご希望の方は、ご入金くだされば第2回以降の教材を順次お送りします。（お気に召さない場合は、7日以内に返送料負担のうえご返品ください。）

ITEC アイテック
情報処理技術者教育センター
〒104 東京都中央区銀座8-10-17 サザンビルMB9係
お電話でのお申し込みは
03-573-7735

やれば、できる。

FM-7のおしゃべり機能。
HuVOICE™新発売。

FM-7ご愛用の皆さんへニュース。
なくてくやしい、と思っていた機能の新発売であります。
HuVOICE——ついにFM-7が話すことを覚えます。
ハードの改造は一切不要、
しかもBASIC。
いままでつくったプログラムにも、かんたんに組み込むことができます。



- ●BASICを拡張、TALK文・RECORD文が使用できます。
- ●TALK文は、TALK "ハドソン" TALK "エフエムセブン"のように、カタカナで入力するだけでOK。
- ●数字を指定するだけで言葉にアクセントをつけることができます。また音階をつけることもできます。
- ●あなたの声をマイクを通して、FM-7に録音することができます。
- ●裏RAMを使用しますので、フリーエリアはまったく損ないません。
- ●基本システムのみで使用することができます。

HuVOICE™ 〈カセットバージョン〉
¥6,800(2本組)
最低必要なシステム——FM-7本体/ディスプレイモニタ/データレコーダ

HuVOICE™ 〈ディスクバージョン〉
¥9,800
最低必要なシステム——FM-7本体/ディスプレイモニタ/ディスクドライブ/F-BASIC V3.0

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

※HuVOICEは、FM-7専用です。また音声をFM-7に録音する場合には、マイクとアンプ、またはテープレコーダーが必要となります。

出るか!! 日本アドベンチャー・ゲームの極めつけ



すでに米・東海岸のディズニー・ワールドの取材を完了

東京ディズニーランドには何回か足を運んで、本場のディズニーも見物しちゃった！なんて方は結構多いんだネ。でも、南部フロリダの“ディズニー・ワールド”は意外と知られていない。まあッ、そのドデカさたるや、東京都がスッポリ入っちゃうってくらいのスケール。やっぱりアメリカならではのことなんだ。

そのディズニー・ワールドに目を付けたのが、ハドソンの天才男・中本伸一と竹部隆司。どこで聞きつけたのか、「ウーム、これだけのスケールと面白さなら、なんか面白ゲームの素材になるんじゃないの。いっぺん、取材にいくか」なんぞと、意気投合。ついに４月末成田からの出発となったんであります。

西海岸へ寄って、さらにニューヨーク、そこから５時間ほどかけての現地入りでした。あらかたの資料は読んできたものの、その広大さに２人して顔を見合わせ、「おい、俺たちいったいどこから手をつければいいんだろうネ」っていったかどうか、まあ、そのへんの細かいことはこの際置いとくことにして、２人はただただ驚嘆するばかり。

とにかく、この一大リゾートにはフリーウェイが突走り、モノレール・システムが縦横に動き、来場者は15分おきに出るバスを利用するってんだから想像がすこしはつくだろう。内容は大きく分けてエプコット・センター、レーク・ブエナ・ビスタ・コミュニティ、それにバケーション王国の３大地区で構成されている。

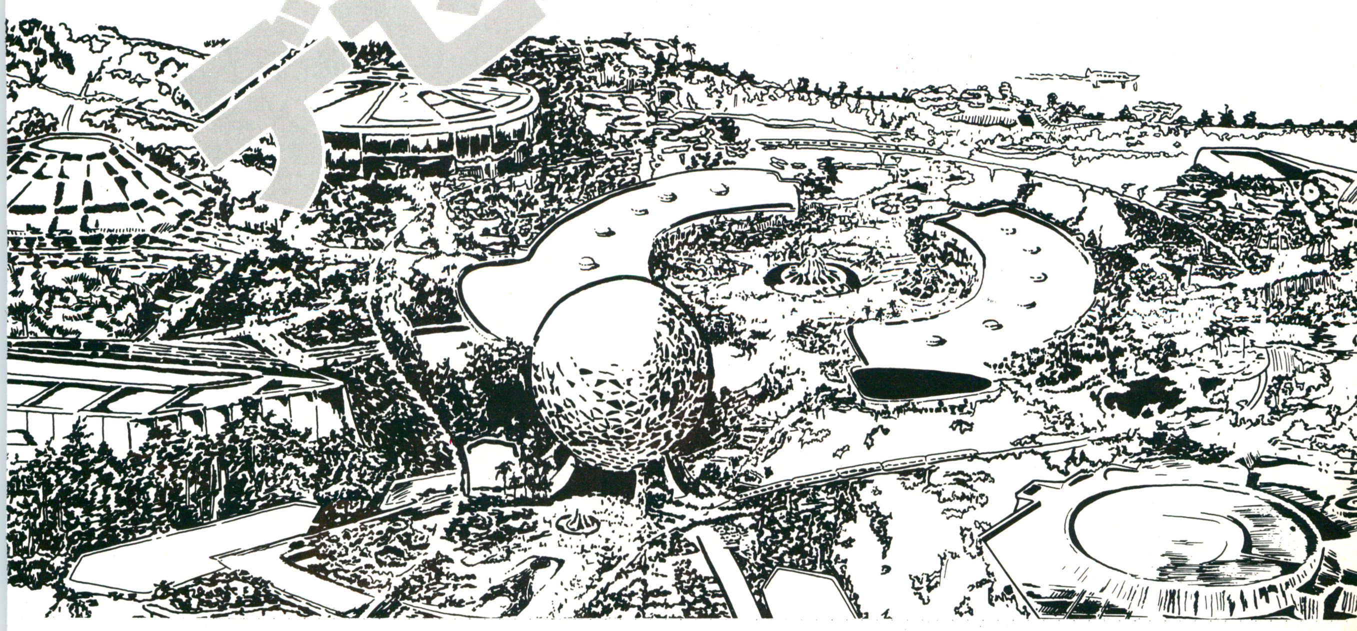
なかでも、中本・竹部の２人が注目したのがエプコット・センター。ここには、通信、エネルギー、交通などといった各システムが、見事に未来社会を構築している。それも、ちゃちな遊園地みたいに単なるお飾りじゃなくって、アメリカの大企業が、持てる最先端の技術をおしげもなく投入しての“作品”だからまさにド迫力もの。

自然と親しむものだって、もり沢山。中本氏、「ディスカバリー・アイランドではあんまり暑いものだからつい泳いじゃった」というくらい、ここには素晴らしい人造湖もある。

そんなわけで、仕事と称し取材に行ったのか遊びに行ったのか、なんだかわからないのだけれど、“天才男”のことだから、なにかモノになるのだろう。

いまひそかに計画中の案は、このディズニー・ワールドを日本に作っちゃおうという話だ。それも、あのタモリが云々いう、“ナーゴヤ”に。机上の一大リゾートであるけれども、彼ら２人の頭の中からは、フロリダのディズニー・ワールドのイメージがなかなか消えない。どんな作品が飛び出してくるか、すでにデゼニワールドの作品名で制作に入っている。

デゼニワールド





東映ビデオソフト

どれもこれも30%引き!

PC-6001用

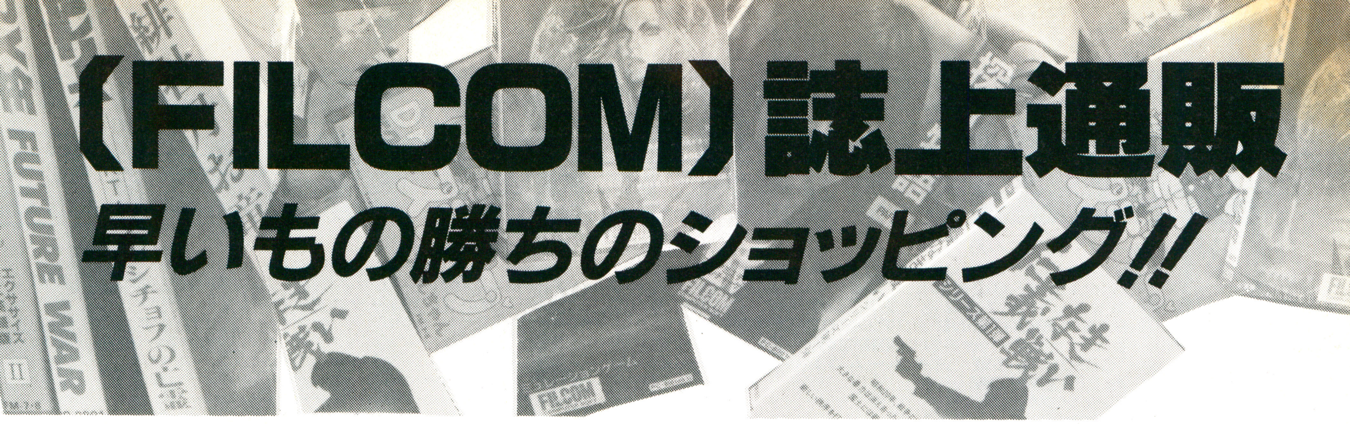
Dr. スランプ 中1英I	定価¥5,100	特価¥3,570
Dr. スランプ 中1英II	定価¥5,100	特価¥3,570
Dr. スランプ 中1英III	定価¥5,100	特価¥3,570
Dr. スランプ 中2英I	定価¥5,100	特価¥3,570
Dr. スランプ 中2英II	定価¥5,100	特価¥3,570
Dr. スランプ 中2英III	定価¥5,100	特価¥3,570

PC-8001MkII 用

日本海大海戦	定価¥4,800	特価¥3,360
徳川家康	定価¥4,800	特価¥3,360
探偵物語 PART 1	定価¥4,200	特価¥2,940
さそり	定価¥4,200	特価¥2,940
198X年	定価¥3,900	特価¥2,730
ゴルゴ13 PART 1	定価¥4,800	特価¥3,360
緋牡丹お竜	定価¥3,900	特価¥2,730
仁義なき戦い シリーズ1	定価¥4,800	特価¥3,360
大奥㊙物語	定価¥3,900	特価¥2,730
ゴルゴ13 PART 3	定価¥4,800	特価¥3,360
仁義なき戦い シリーズ2	定価¥4,800	特価¥3,360

PC-8801用

日本海大海戦	定価¥4,800	特価¥3,360
徳川家康	定価¥4,800	特価¥3,360
探偵物語 PART 1	定価¥4,200	特価¥2,940
さそり	定価¥4,200	特価¥2,940
198X年	定価¥3,900	特価¥2,730
ゴルゴ13 PART 1	定価¥4,800	特価¥3,360
緋牡丹お竜	定価¥3,900	特価¥2,730
仁義なき戦い シリーズ1	定価¥4,800	特価¥3,360
大奥㊙物語	定価¥3,900	特価¥2,730
ゴルゴ13 PART 3	定価¥4,800	特価¥3,360
柳生一族の陰謀	定価¥4,800	特価¥3,360



〔FILCOM〕誌上通販
早いもの勝ちのショッピング!!

FM-7/8用

Dr. スランプ 中1英 I	定価¥5,100	特価¥3,570
Dr. スランプ 中1英 II	定価¥5,100	特価¥3,570
Dr. スランプ 中1英 III	定価¥5,100	特価¥3,570
Dr. スランプ 中2英 I	定価¥5,100	特価¥3,570
Dr. スランプ 中2英 II	定価¥5,100	特価¥3,570
Dr. スランプ 中2英 III	定価¥5,100	特価¥3,570
日本海大海戦	定価¥4,800	特価¥3,360
徳川家康	定価¥4,800	特価¥3,360
探偵物語 PART 1	定価¥4,200	特価¥2,940
さそり	定価¥4,200	特価¥2,940
198X年	定価¥3,900	特価¥2,730
ゴルゴ13 PART 1	定価¥4,800	特価¥3,360
緋牡丹お竜	定価¥3,900	特価¥2,730
仁義なき戦い シリーズ1	定価¥4,800	特価¥3,360
大奥㊙物語	定価¥3,900	特価¥2,730
あしたのジョー	定価¥4,800	特価¥3,360
ゴルゴ13 PART 3	定価¥4,800	特価¥3,360

X-1用

日本海大海戦	定価¥4,800	特価¥3,360
198X年	定価¥3,900	特価¥2,730
ゴルゴ13 PART 1	定価¥4,800	特価¥3,360
柳生一族の陰謀	定価¥4,800	特価¥3,360
仁義なき戦い シリーズ2	定価¥4,800	特価¥3,360
ゴルゴ13 PART 3	定価¥4,800	特価¥3,360

早いもの勝ちの為、まずお問合せを ☎03-251-1477

■お申し込み 〒101 東京都千代田区外神田1-8-6(丸和ビル2階)

トヨムラ通販Bソフト係

品切れの際はご容赦下さい。送料は1本につき300円です。

マイコンBASICマガジン 10月号目次

©マイコンBASICマガジン10月号
第3巻　第10号
昭和59年 9月25日印刷
昭和59年10月 1日発行
特別定価 350円

電波新聞社 1984Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15　郵便番号141　電話 東京(03)445－6111
(大代表)　振替(東京)5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

SCREEN/CONSOLE
画面設定をマスターしよう！

五大　寛

ゲームを作ったことのある人，これから作ろうと思ってる人のために，これから何回かにわけてプログラム中でよく使う命令をとり上げて，紹介していこうと思います。

プログラムは画面設定から

ゲームを作るときは，そのゲームの内容によって，ゲームの画面設定を行なわなければなりません。

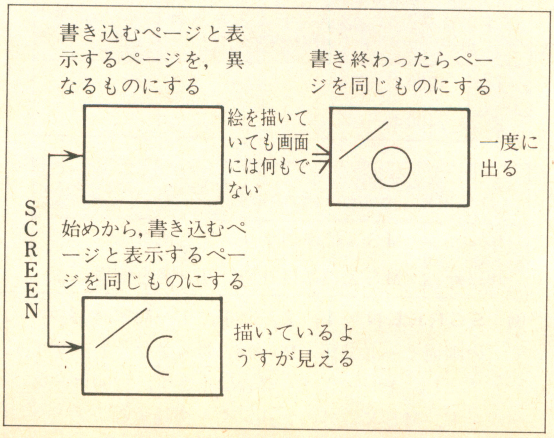
今回はこの画面設定について，キャラクタを作ったり，スクロールをさせるためのSCREEN（スクリーン）／CONSOLE（コンソール）の命令について考えてみたいと思います。

SCREENとは

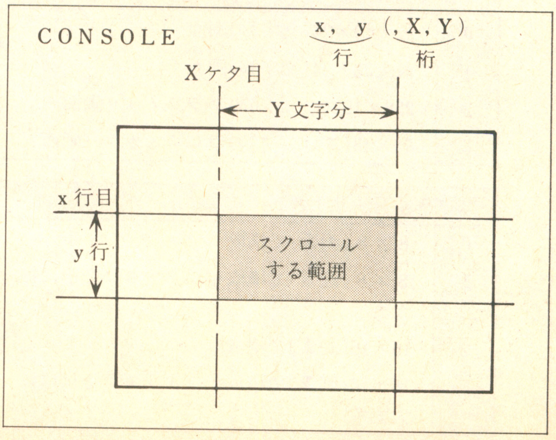
最近のパソコンはグラフィック機能が充実して，4色，8色，セミ・グラフィックからハイリゾ・グラフィックまで，その機能を使いわけるのは大変です。SCREEN命令は，この絵を描くという作業の一つとして，グラフィック画面に絵を書き込んだり，表示したりするための命令なのです。ということは，グラフィック機能のないパソコンには関係のない命令なのですが，ところが各機種によって，その使いかたはさまざまなのです。

CONSOLEとは

画面をスクロールさせるテクニックは，ゲーム作りに欠かせないものです。CONSOLE命令は，画面の一部分を指定して，その領域のスクロール指定をするものです。もちろん，機種によっては，このほかにもファンクション・キーの表示や，キーを押したときにでる音のON/OFFを，この命令で指定できるものもあります。もちろん，機種によって使いかたは異なりますから，各機種の特徴をよく理解したうえで，移植やプログラミングの際の知識として身につけましょう。



《第1図》SCREENの原理



《第2図》CONSOLEの原理

FM-7/77の場合

FM－7／77のSCREEN命令は，V－RAMへの書き込みと表示が，赤と青と緑ごとに7ページに分かれています。CONSOLE命令では，スクロール行数は，スクロールの最終行ではないので注意しましょう。

SCREEN〔書き込みページ〕,〔表示ページ〕

書き込みページ	
0	書き込み不可能
1	青
2	赤
3	青／赤
4	緑
5	青／緑
6	赤／緑
7	赤／青／緑

表示ページ	
0	表示不可能
1	青
2	赤
3	青／赤
4	緑
5	青／緑
6	赤／緑
7	赤／青／緑

例：SCREEN　4，2…4ページに緑で書き込み画面には2ページの赤を表示する

※BASIC起動時は，SCREEN　7，7になる

CONSOLE〔スクロール開始行〕,〔スクロール行数〕,〔ファンクション・キー表示〕,〔コンソール・カラー〕

スクロール開始行	0～24(行)
スクロール行数	0～25(行)
ファンクション・キー表示	0(消去)，1(表示)
コンソール・カラー	文字の色指定。0(COLOR文で指定した色)，1(グリーン)

例：CONSOLE　0，15，0，0…スクロール範囲は0行から15行になる

CONSOLE　0，15，1，0…ファンクション・キーの表示のため下2行が使われ，スクロール範囲は0行から13行になる

※BASIC起動時は，CONSOLE　0，20，0，0になる

MSXの場合

MSXに，CONSOLE命令はありません。SCREEN命令では，スプライト・サイズとカセット・ボーレート，そしてプリンタ・オプションが他機種にないパラメータ(設定項目)です。

SCREEN〔画面モード〕,〔スプライト・サイズ〕,〔キー・クリック・スイッチ〕,〔カセット・ボーレート〕,〔プリンタ・オプション〕

画面モード	
0	最大40×24(文字)の画面
1	最大32×24(文字)の画面
2	256×192(ドット)のグラフィック画面
3	64×48(ブロック)のマルチ・カラー画面

スプライト・サイズ	
0	8×8(画素)で構成
1	8×8(画素)で構成し，タテヨコ2倍に拡大表示
2	16×16(画素)で構成
3	16×16(画素)で構成し，タテヨコ2倍に拡大表示

※画素とは，色を持った最小の点のこと

キー・クリック・スイッチ(キーを押したときに音を出すかどうかの指定)	
0	キー・クリック音を出さない
1	キー・クリック音を出す

カセット・ボーレート(プログラムをSAVEするときのボー・レートを指定する)	
1	1200ボー
2	2400ボー

プリンタ・オプション(使用するプリンタの指定)	
0	MSX標準のプリンタを使用
0以外	MSX標準以外のプリンタを使用

例：SCREEN　1，2，，1，1…32×24(文字)の画面モードで16×16(画素)のスプライト・サイズにし，キー・クリック音は出さず，1200ボーレート，MSX以外のプリンタを接続する

※0は省略可

MZ-1500の場合

MZ−1500には，SCREEN命令がありません。CONSOLE命令では，スクロールを画面の行と桁で指定していることに注意しましょう。

CONSOLE 〔スクロール開始行〕,〔スクロール行数〕,〔スクロール開始桁〕,〔スクロール桁数〕

スクロール開始行	0～24（行）
スクロール行数	0～25（行）
スクロール開始桁	0～39（桁）
スクロール桁数	0～40（桁）

例：CONSOLE　0，25，0，40…全画面スクロール
CONSOLE　20，10…20行目から10行スクロール

MZ-80B/2000の場合

MZ−80B／2000には，SCREEN命令はありません。GRAPH命令がその代わりをします。CONSOLE命令では，スクロールの最終行はスクロール行数とは異なるのに注意しましょう。

CONSOLE 〔S(スクロール開始行)〕,〔スクロール最終行〕,〔C(1行の文字数)〕,〔画面のノーマル/リバース〕

スクロール開始行	0～22(行)
スクロール最終行	0～24(行)
1行の文字数	40または80(字)
画面のノーマル/リバース	Rで画面の文字反転，Nで通常画面

※オプション機能〔G−RAM1～3(80Bは2まで)が必要です〕

GRAPH 〔I(グラフィック入力エリア番号)〕,〔O(グラフィック出力エリア番号)〕,〔C(グラフィック・エリアのクリア)〕,〔F(グラフィック・エリアのうめつくし)〕

グラフィック入力エリア番号	データを入力するページを指定する。ページ数は，1～3(80Bは2まで)
グラフィック出力エリア番号	データを出力するページを指定する。ページ数は，1～3(80Bは2まで)
グラフィック・エリアのクリア	すでに入っているデータをリセットし，クリアする
グラフィック・エリアのうめつくし	いま入っているデータをセットする

例：GRAPH　I1，F，I2，C，O1…ページ1をぬりつぶし，2ページをクリアし，ページ1を出力する

※Iの前にOが来るようなことがなければ，ならべかたは自由

MZ-2200の場合

MZ−2200のCONSOLE命令は，基本的にはMZ−80B/2000と同じですが，ここではMZ−1Z002を用いた場合のCONSOLE命令について，説明します。

CONSOLE 〔S(スクロール開始行)〕,〔スクロール最終行〕,〔C(1行の文字数)〕,〔画面のノーマル/リバース〕,〔G(グラフィック解像度)〕

グラフィック解像度	Hで640×200(ドット)のハイ・リゾ・モード，Nで320×200(ドット)のロー・リゾ・モードになる

くわしくは，80B/2000のCONSOLEを参照のこと

PC-6001mkII/6601の場合

ＰＣ－6001mkII/6601のＳＣＲＥＥＮ命令は，四つの画面モードごとに，書き込みや表示の形態が異なります。ＣＯＮＳＯＬＥ命令では，クリック音のＯＮ／ＯＦＦの指定ができるのが特徴です。

SCREEN〔画面モード〕,〔書き込みページ〕,〔表示ページ〕

画面モード			
1	文字モード	40文字×20行	15色
2	セミ・グラフィック・モード	80×40ドット	15色
3	15色グラフィック・モード	160×200ドット	15色 8色
4	4色グラフィック・モード	320×200ドット	4色

書き込み／表示ページ	1から"How Many Pages?"で指定されたページ数まで

例：ＳＣＲＥＥＮ　2，3，2…セミ・グラフィック・モードで3ページに書き込み，2ページを表示する

CONSOLE〔スクロール開始行〕,〔スクロール行数〕,〔ファンクション・キー表示〕,〔クリック音のＯＮ／ＯＦＦ〕

スクロール開始行	0～19（行）
スクロール行数	1～20（行）
ファンクション・キー表示	1で表示，0で消去
クリック音のON/OFF	1で音出し，0で音消し

例：ＣＯＮＳＯＬＥ　1，8，1，0…1行目から8行スクロールし，ファンクション・キーを表示，クリック音を消す

※スクロール範囲とファンクション・キーの表示は，画面モードが1（文字モード）と2（セミ・グラフィック・モード）のときに有効になる

PC-8001mkIIの場合

ＰＣ－8001mkIIのＳＣＲＥＥＮ命令は，N_{80}ベーシックに追加命令として加わり，ＣＭＤ　ＳＣＲＥＥＮ命令となります。選択色のカラー，モード設定がこの命令の特徴です。ＣＯＮＳＯＬＥ命令では，画面のカラー／白黒モードの切り換えが他機種とはちょっと違ったところです。

CMD SCREEN〔グラフィック・モード〕,〔グラフィック・スイッチ〕,〔選択色のカラー・コード〕

グラフィック・モード	
0	白黒モード　640×200（画素）
1	アトリビュート・カラー・モード　640×200（画素）
2	4色カラー・モード0　320×200（画素）
3	4色カラー・モード1　320×200（画素）

グラフィック　スイッチ	0以外の数字で画面を消去，0でもとにもどす

	モノクロモード	アトリビュートカラー・モード	4色カラーモード0	4色カラーモード1
0	黒	選択色（黒）	黒	青
1	選択色（白）	テキスト画面の色により決まる	赤	マゼンタ
2	—	—	緑	シアン
3	—	—	選択色（青）	選択色（黒）

CONSOLE〔スクロール開始行〕,〔スクロール行数〕,〔ファンクション・キー表示〕,〔カラー/白黒〕

スクロール開始行	0～24（行）
スクロール行数	1～25（行）
ファンクション・キー表示	1で表示，0で消去
カラー／白黒	1でカラー，0で白黒の画面

例：ＣＯＮＳＯＬＥ　0，24，1，0…0行から24行スクロールし，ファンクション・キー表示，白黒の画面にする

※ＢＡＳＩＣ起動時は，ＣＯＮＳＯＬＥ　0，20，1，0になる

※画素とは，色を持った最小の点のこと

X1.25

PC-8801/mkⅡの場合

ＰＣ－8801のＳＣＲＥＥＮ命令は，画面スイッチで書き込みのスピードが変えられます。ＣＯＮＳＯＬＥ命令は，ＰＣ－8001mkⅡと同じです。

SCREEN〔画面モード〕,〔画面スイッチのON/OFF〕,〔書き込みページ〕,〔表示ページ〕

画面モード	0	カラー・モード(640×200ドット)
	1	白黒モード(640×200)3ページ
	2	高分解能白黒モード(640×400)

画面スイッチ	0	高速書き込みスイッチとグラフィック・マスクスイッチの二つともＯＦＦにする
	1	高速書き込みスイッチのみＯＮ
	2	グラフィック・マスクスイッチのみＯＮ
	3	両方ともＯＮにする

グラフィックマスクスイッチは現在描きこまれている画面を一時的に消すもので，高速書き込みスイッチはグラフィックＲＡＭへの書き込みで高速にします。

書き込みページ	0～2

表示ページの指定(白黒3ページモードのみ)	
0	全ページ表示しない
1	ページ1のみ表示する
2	ページ2　〃
3	ページ1と2を合成して表示
4	ページ3のみ表示
5	ページ1と3を合成して表示
6	ページ2と3を　〃
7	全ページを　〃

例：ＳＣＲＥＥＮ　1，0，0，7…白黒3ページで高速書き込みスイッチ,グラフィック・マスクスイッチともＯＦＦにし，書き込みページは0ページで，全ページを合成して表示する。

CONSOLE〔スクロール開始行〕,〔スクロール行数〕,〔ファンクション・キー表示〕,〔カラー/白黒〕

スクロール開始行	0～24
スクロール行数	1～25
ファンクション・キー表示	1，0(1で表示)
カラー／白黒	1，0(1でカラー・モード)

例：ＣＯＮＳＯＬＥ　0，25，0，1…スクロール範囲を0行から25行までとし，ファンクション表示をＯＦＦにして，テキスト画面はカラー・モード。

X1/C/Dの場合

Ｘ1/Ｃ/ＤのＳＣＲＥＥＮ命令は，パラメータを三つにまとめて処理能力をアップさせています。ＣＯＮＳＯＬＥ命令も同様に，スクロールの行と桁だけの指定と，Ｘ1の命令文はとてもシンプルなのです。

SCREEN〔出力ページ〕,〔入力ページ〕,〔グラフィック・モード〕

出力ページ	0，1
入力ページ	0，1
グラフィック・モード	0，1，2，3

ＳＣＲＥＥＮは，グラフィック画面の使用モードを設定するもので，ＧＲＡＰＨでも全く同じです。出力ページとは画面に表示されるページで，入力ページとは画面制御命令やＰＲＩＮＴなどの命令を書き込んで実行しているページです。

グラフィック・モード	
0	指定のパレット番号で命令を実行する
1	グラフィック1のみ命令を実行する
2	〃　2　〃
3	〃　3　〃

例：ＳＣＲＥＥＮ　0，1，0…0ページに書きこんでページ1画面に表示させる。グラフィック・モードは任意のパレット番号を指定できる。

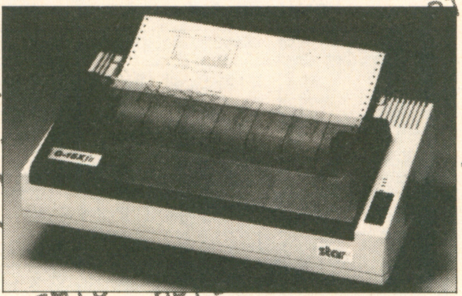
CONSOLE〔スクロール開始行〕,〔スクロール行数〕,〔スクロール開始桁〕,〔スクロール桁数〕

スクロール開始行	0～24(行)
スクロール行数	1～25(行)
スクロール開始桁	0～39(ＷＩＤＴＨ40のとき)
スクロール桁数	1～40(ＷＩＤＴＨ40のとき)

例：ＣＯＮＳＯＬＥ　0，10，0，40…スクロール範囲を(0，0)の座標から10行，40桁の長方形(終点座標(39，9))に設定する。

連載企画 周辺機器使いこなしマニュアル その1

プリンタの構造（ドット・マトリクス サーマル，熱転写 プロッタ）大研究!!



丹治佐一

今月号から新たに「周辺機器使いこなしマニュアル」と題して，連載を始めることになりました。ヨロシク!

内容はと言いますと，毎号対象の周辺機器を決めて，その構造や動作，そして，その使いかたなどについて説明していきます。

パソコン本体だけではなく，周辺機器にも目を向けて，さらにパソコン・ライフをエンジョイしていこうというわけです。

今月はその第1回目，どうしても1台ほしいプリンタを研究してみました。

■プリンタは印刷工場

プリンタは，ご存じのとおり，パソコンに接続してプログラム・リストや処理の結果，画面のコピーを印字する，ハード・コピーを取るための周辺機器です。

このベーマガに載っているプログラム・リストも，パソコンに接続したプリンタによって印字させたものです。もしプリンタがなかったら，画面に出てくるプログラムを，せっせと紙に書き移さなければならないのでとてもたいへんです。

プリンタでプログラム・リストを印字させると，紙面上でプログラム全体が見渡せるので，プログラムのミスや追加，修正が便利になります。実際は，プログラムの印字ばかりではなく，画面のハード・コピーを取ったり，ワード・プロセッサ・プログラムで作った文章を印字したりと，プリンタはまさにパソコンの印刷工場と言えます。

■プリンタの種類

プリンタと言っても，その種類はいくつもあります。そこで，その種類とその特徴を見てみましょう。

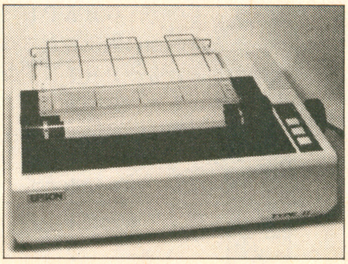
現在，多く使われているものとしては，ドット・インパクト・プリンタ，サーマル・プリンタ，プロッタ・プリンタなどでしょうか。他にもありますが，おもなものとしてこの3種について見てみましょう。

●ドット・インパクト・プリンタ

多く出回っているのがこのタイプで，ベーマガに載っているほとんどのプログラム・リストは，このタイプのプリンタで印字されています。

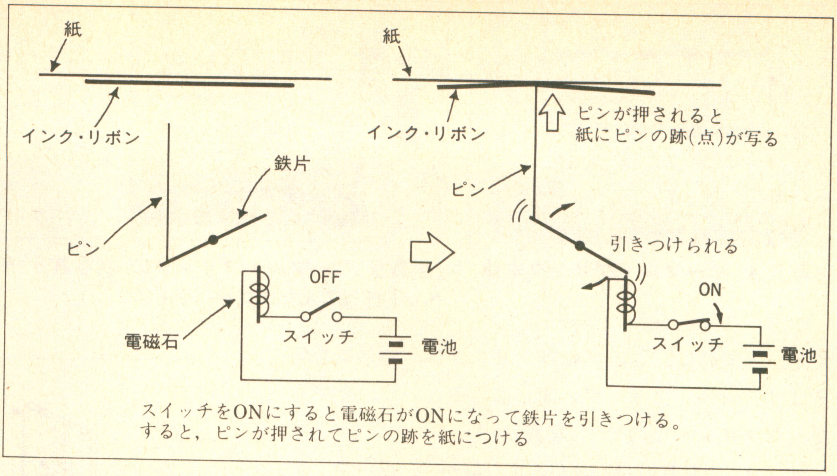
このプリンタは，細い針金のようなピンを電磁石の力で飛び出させ，それによってインク・リボンを押してピンの跡を紙につけます。このピンを縦に何ピンも並べて文字の縦方向(1ドット分)を印字させ，ピンの入ったプリンタ・ヘッドを横に動かしていくことで，文字の形を印字させられます。

つまり，ピンの点で文字や形を表わすわけです。ベーマガのプログラム・リストを見てください。点で文字が作られているのがわかると思います(写真1～3)。



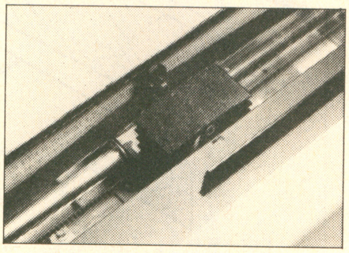
《写真1》ドット・インパクト・プリンタ本体

カタログを見ると，××ピンヘッドなんて書いてあります。たとえば，9ピンとか24ピンとかです。ドット・インパクト・プリンタの構造から考えてもわかるとおり，ピン数が多いほど，文字を表わす点の数が多くなるので，品質のよい字体を得ることができます。特に漢字を印字させたい場合，ピンの数の多いほうがよいと言えます。

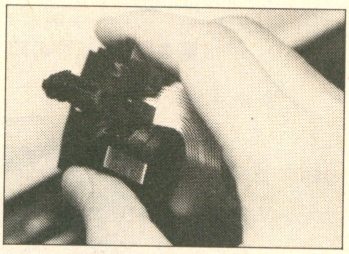


《第１図》ドット・インパクトは電磁石の力で印字する

ただ，ピンを紙に打ちつける形となるので，印字音が大きいという難点があるいっぽう，紙なら何でもよいので，レポート用紙に印字させたり，ハガキにだって印字させることができるので便利です。



《写真２》ドット・インパクト・プリンタの印字部分



《写真３》ヘッド部を裏から見るとワイヤーが見えます

●サーマル・プリンタ

サーマル・プリンタは，感熱プリンタとも呼ばれ，熱の力で印字させます(**写真4〜6**)。

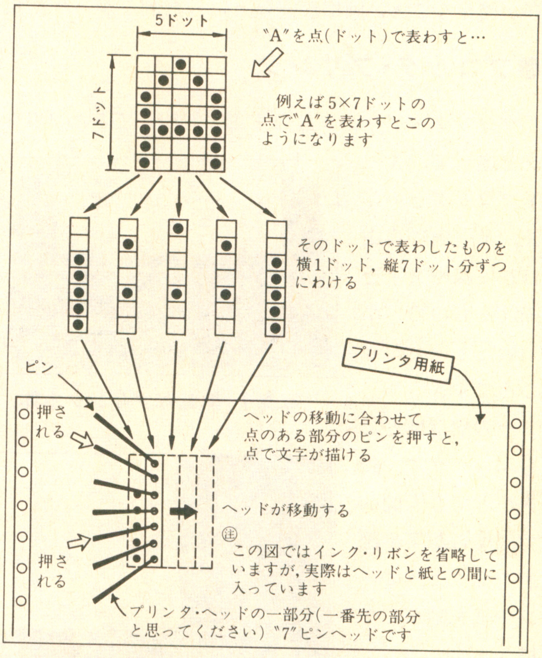
ドット・インパクト・プリンタと同じく，点で文字を表わすことは変りありませんが，プリンタ・ヘッドの部分はピンが飛び出たりというような機械的なものはなく，熱を出すものがあるだけで，静かにヘッドが動いて印字します。

このように，機械的な部分が少なく，インク・リボンといったものを入れる必要がないので，電車など，駅にあるキップ自動販売機で多く使われています。

ただ，このプリンタで使用できる紙は，感熱紙という熱を感じると変色(黒くなったりする)する紙を使わなければいけないため，用紙を限定されてしまいます。

★ためしてみよう！

キップ（自動販売機のもの）もサーマル・プリンタ



《第２図》ドット・インパクトの印字

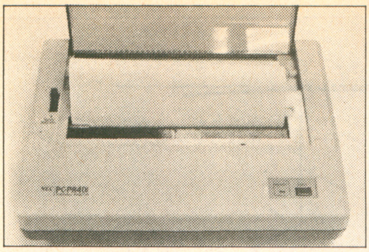
で印字しているとすれば，キップは感熱紙でできているはず。ためしに，キップの一部を熱してみよう。

すると，熱した部分が変色します。

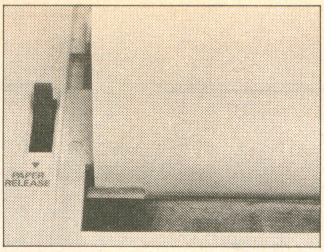
それに，"ためしてみよう！"のとおり，熱によって変色してしまうので，長期保存にあまり向いていません。

●熱転写プリンタ

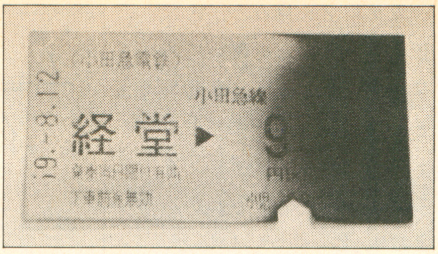
熱転写プリンタは，サーマル・プリンタと原理は同じもので，ただサーマルが感熱紙を使うのに対し，熱転写プリンタはインク・リボンに熱で融けるタイプのものを使い，普通紙でも使えるように工夫されたもの



《写真４》サーマル・プリンタ本体



《写真５》サーマル・プリンタのヘッド部はこんなにコンパクト！



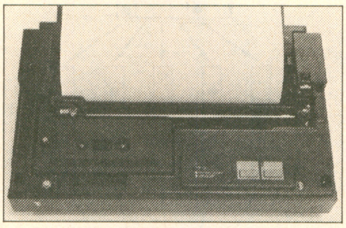
《写真６》熱で変色した自動販売機のキップ

です。と同時に，この熱転写プリンタは，感熱紙を使えばサーマル・プリンタと同じになるという，とても便利なプリンタなのです(**写真7～9**)。

サーマルや熱転写は，音がとても静かで，夜中でも気にならずに使えることや，機械的部分が少ないので，保守が簡単なこと，価格が安いといった利点があります。

●プロッタ・プリンタ

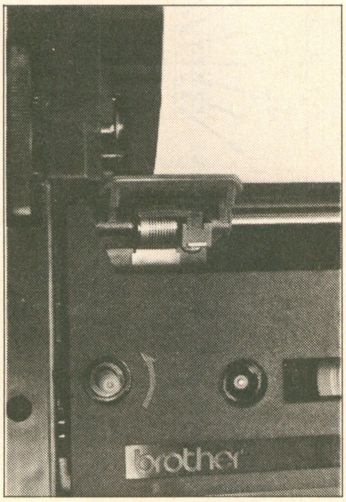
プロッタ・プリンタは今までに説明してきたプリンタと違って，X－Yプロッタという X，Y方向に自由自在に線や文字を描けるものの〝小型版〟といったところです。



《写真７》熱転写プリンタ本体

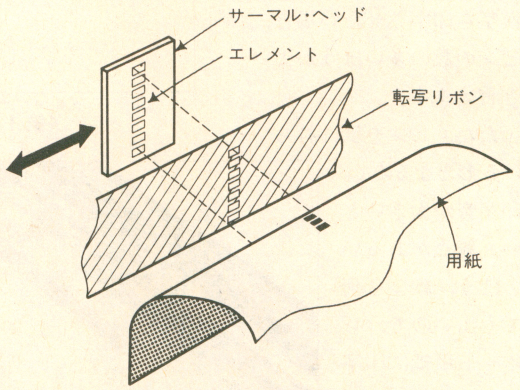
その構造はとてもユニークで，動きがとても人間的で，僕らが字や図形を描くようにペンや紙を動かして描きます。

水平方向への印字はペンの左右の移動で行ない，垂直方向の印字は紙の前後で行なわれます。つまり，ななめの線を引くときは，ペンと紙が同時に動くわけです。



《写真８》熱転写プリンタのヘッドもやはりコンパクト！

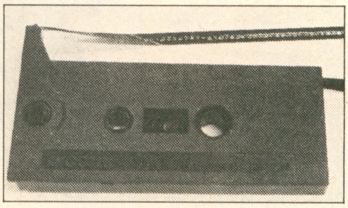
プロッタ・プリンタは，文字だけではなく，その構造から図形を描くのが得意です。棒グラフや折れ線グラフ，円グラフも簡単に描けます。それに，ペンを自動的に交換させられるので，カラーで印字できます。



上図は熱転写シリアル方式のプリント原理です。
①サーマル・ヘッドは⟷方向に動きます。
②サーマル・ヘッドは各エレメントより熱を発生します。
③転写リボンは各エレメントより発生する熱により，とかされて，用紙に転写されます。

《第３図》熱転写の印字原理

X－Yプロッタが高くて買えないという人は，X－Yプロッタのミニ版として使えるので便利です。それに，ペンで線を引くので仕上がりがきれいです。



《写真９》熱転写用のインク・リボン。使用したリボンには文字のあとが残っている

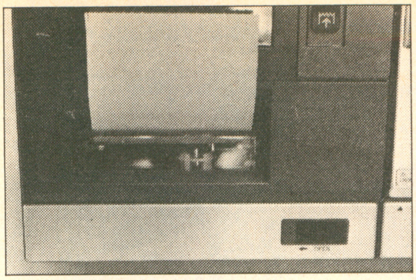
プロッタ・プリンタの中には，漢字まで印字できるものがあり，ますます一般のプリンタに近づいて来ました。ただ難点として，印字スピードが遅いのが上げられます(**写真10，11**)。

■パソコンとプリンタ間のデータのやり取り

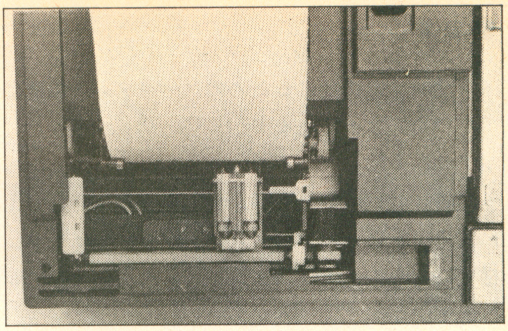
プリンタの種類がわかったところで，パソコンとプリンタ間で行なわれるデータのやり取りについて見て

みましょう。

パソコン側からの出力は，パラレル（並列）出力（一般にセントロニクス社プリンタ仕様の出力）とシリアル（直列）出力（ＲＳ－232Ｃ）などがあります。



《写真10》プロッタ・プリンタ本体



《写真11》ヘッド部はボール・ペン。紙送りメカとの連係プレイがスバラシイ！

パラレルは印字データなどを一度に送る方法で，そのために線の数が多くなってしまいます。一方，シリアルはデータを直列に送るため転送スピードは上げられませんが線の数が少なくてすむほか，相互で通信を行なえるという特徴があります。

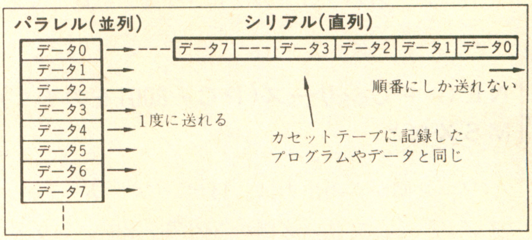
今回は，パラレル出力の例を見てみましょう。

第４図を見てください。これは，パソコンとプリンタをパラレルで接続した例です。ＰＣ－8801/mkII，ＰＣ－8001mkII，ＰＣ－6001/mkII，ＭＳＸなどは早い話，これだけ接続すれば動作可能です。他のパソコンでは，ＡＫＮＬＲＧ（アクノレッジ）を接続しなければならないかも知れません。

さてこの動作ですが，文字を印字させるときは，そのコードをプリンタに送ります。このとき，「データを読んでください」という意味で，ストローブ信号をパソコン側から出力します。

すると，プリンタは８ビットのデータを読み込んで，プリンタ内にあるバッファ（メモリ）に，そのデータをたくわえておきます。そして，プリンタからは，アクノレッジ信号という，「データを受けとりました」というパルスを出します。

プリンタがデータを読込んでいる時や，プリンタが動作状態でないときは，ＢＵＳＹ（ビジー）信号を出します。つまり，プリンタが何かの状態で，データの入力ができないことを示しているわけです。そのため，パソコン側はその信号を見て，ＢＵＳＹでないときに



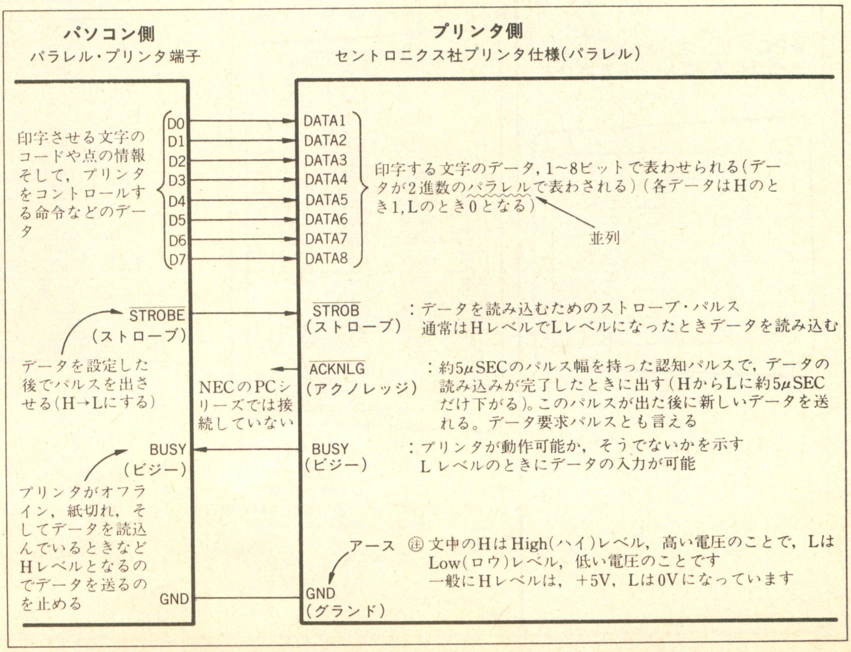
《第４図》パラレルとシリアルの違い

つぎつぎとデータをプリンタ側に送るわけです。

印字は CR （キャリッジ・リターン）・コードが入ってきたときや，バッファが一杯になったとき行なわれます。

■プリンタの周辺を見てみよう

つぎに，プリンタの周辺を見てみることにしましょう。



《第５図》パソコンとプリンタ間のデータのやり取り

●コネクタ

プリンタに接続するためのコネクタも，機種によってだいぶ異なっています。

プリンタはパラレルで，セントロニクス社仕様であった場合，コネクタのピン数や形などは同じです。逆に言えば，ほとんどのプリンタがセントロニクス社仕様であるので，プリンタ側のコネクタはすべて同じと言えます。

ちなみにプリンタで使っているコネクタは，36ピン(57−30360，アンフェノール)です(**写真12**)。

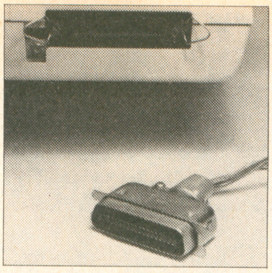
それでは，各パソコンのプリンタ端子を見てみましょう。

〔NEC PCシリーズ(PC−8001をのぞく)，MSXなど〕

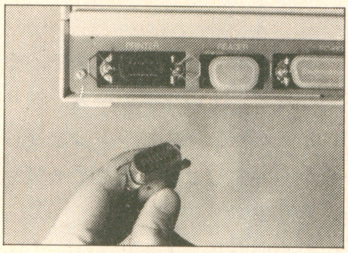
パソコン側からの出力は，14ピン(アンフェノール・コネクタ）で，プリンタ側からのアクノレッジ信号を見ていません。そのかわりに，ビジー信号を見て，データを送っています(**写真13**)。

〔富士通 FM−7〕

FM−7からの出力は，34ピンのサイド・コネクタ(フラット・ケーブルに圧着して取付けるコネクタ)から出ます。FM−7では，多くの信号が出ていますが，GND，ストローブ，データ，アクノレッジ，ビジー信号だけを接続するだけで動作可能です。つまり，PCよりアクノレッジ信号が多いというわけです。



《写真12》36ピンのコネクタとケーブル端子



《写真13》14ピンのコネクタとケーブル端子

●プリンタのスイッチ

プリンタの上部を見ると，何やらスイッチが並んでいます。これらのスイッチは，紙送りやオン/オフ・ラインの切り換えを行ないます。

スイッチの名称は，メーカーによって違いますが，動作は同じです。

ON LINE：オン／オフ・ラインの切り換えスイッチで，オン・ラインにしておくと，パソコンから動作させられます。オフ・ラインのとき紙送りなどができます。

LF：ライン・フィード。1ライン分紙を送るスイッチで，押し続けるとつぎつぎに紙を送ります。

FF：フォーム・フィード。つぎのページまで紙を送

★PCシリーズ，MSX パラレル・プリンタコネクタ

1	STROBE	8	D6
2	D0	9	D7
3	D1	10	N.C.
4	D2	11	BUSY
5	D3	12	N.C.
6	D4	13	GND
7	D5	14	GND

⇧ パソコン側コネクタ

★プリンタコネクタ(例エプソンMP-80)

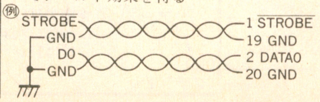
1	STROBE	19	GND
2	DATA1	20	GND
3	DATA2	21	GND
4	DATA3	22	GND
5	DATA4	23	GND
6	DATA5	24	GND
7	DATA6	25	GND
8	DATA7	26	GND
9	DATA8	27	GND
10	ACKNLG	28	GND
11	BUSY	29	GND
12	PE	30	GND
13	SLCT	31	INIT
14	AUTO FEED XT	32	ERROR
15	N.C.	33	GND(19〜30と同じ)
16	OV	34	N.C.
17	シャーシGND	35	+5Vへプルアップ
18	N.C.	36	SLCT IN

（19〜30：※）

⇧ プリンタ側コネクタ

※19〜30のGNDは，反対側の信号ピンと対で使う。つまり，ツイストペア線を使ってシールド効果を得る

㊷



《第6−1図》コネクタの端子名

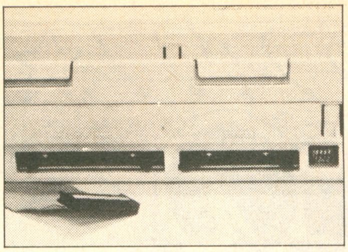
★FM-7パラレル・プリンタコネクタ

33	GND	34	STROBE
31	GND	32	D0
29	GND	30	D1
27	GND	28	D2
25	GND	26	D3
23	GND	24	D4
21	GND	22	D5
19	GND	20	D6
17	GND	18	D7
15	GND	16	ACKNLG
13	GND	14	BUSY
11	GND	12	PE
9	INIT	10	SLCT
7	ERROR	8	N.C.
5	GND	6	N.C.
3	N.C.	4	N.C.
▶ 1	SLCTIN	2	N.C.

⇧ パソコン側コネクタ

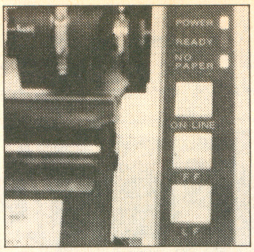
③SLCT IN：プリンタをセレクト状態にする信号でLでセレクト状態
⑦ERROR：プリンタの動作にエラーが発生したことを示す。エラーが出るとL
⑨INIT：プリンタを初期化(イニシャライズ)するための信号。Lでイニシャライズ
⑩SLECT：プリンタがON LINE(オンライン)になっているか，OFF LINE(オフライン)になっているかを示す信号。Hでオンライン，Lでオフライン
⑫DE：紙切れの信号。紙がないときH

《第6−2図》コネクタの端子名



《写真14》34ピンのコネクタとケーブル端子

り，このページは，電源ONにしたときの紙の位置がページの頭になります(電源ON以外にも設定可能)。



《写真15》プリンタの動作スイッチ部

■印字させてみよう

プリンタをパソコンにつないだら，さっそく印字させてみましょう。

●プログラムリストを印字させる

プログラム・リストを表示させる命令は〝ＬＩＳＴ〞でしたね。プリンタに出させるときは，

ＬＬＩＳＴ（ＭＺでは，ＬＩＳＴ/Ｐ）

とします。使いかたはＬＩＳＴと同様，ただ結果がプリンタに出るだけです。

●文字を印字させる

文字やプリンタをコントロールする命令を送るには，つぎの命令を使います。

ＬＰＲＩＮＴ(ＭＺでは，ＰＲＩＮＴ/Ｐ)

ＰＲＩＮＴ文は画面に文字を表示させますが，このＬＰＲＩＮＴでは，プリンタ側に文字を送り（印字）ます。

たとえば，ベーマガと印字させるのなら

ＬＰＲＩＮＴ〝ベーマガ〞でＯＫ！

そのほか，この命令を使ってプリンタをコントロールして，文字の大きさを変えたり，漢字を印字させたり，絵を描かせたりすることができます。

✣

次号は「フロッピ・ディスク」の特集です。

主要プリンタ・メーカー別機種一覧表

	型　版	印字方式	印字速度(通常)	印字桁数(通常，桁)	文字種類(文字)	インタフェース	対応機種	価格(円)
スター精密	G−10XpII	ドットインパクト	120字/秒	80	標準ASCII96/カタカナ64/ひらがな64 他	パラレル(セントロニクス)	PCシリーズ，パソピア5/7	74,900
	G−10XfII	ドットインパクト	120字/秒	80	標準ASCII96/カタカナ64 他	パラレル(セントロニクス)	FMシリーズ，FP1000/1100，アップル	74,900
	DPX 510J	ドットインパクト	120字/秒 約20字/秒(漢字)	80 53(漢字)	標準ASCII96/カタカナ64/漢字JIS第一水準2,965 他	パラレル(セントロニクス)	FMシリーズ，FP1000/1100，アップル	128,000
	radix−10	ドットインパクト	200字/秒	80	96NLQ;192ダウンロード 他	シリアル，パラレル	FMシリーズ，FP1000/1100	168,000
ブラザー工業	HR−5	熱転写／感熱(ノンインパクト)	約30字/秒	80(パイカ) 96(エリート)	JIS159/グラフィック63	パラレル(セントロニクス)，シリアル(RS−232C)	FM7/8/11	39,800
	HR−5X	熱転写／感熱(ノンインパクト)	約30字/秒	80(パイカ) 96(エリート)	JIS159/グラフィック56/ひらがな64(PC)，256(MSX)	パラレル(セントロニクス)	PCシリーズ，MSX	39,800
	M−1009	ドットインパクト	約50字/秒	80(パイカ) 96(エリート)	JIS159/グラフィック63	パラレル(セントロニクス)	FM7/77/NEW7/11	49,800
	M−1009X	ドットインパクト	約40字/秒	80(パイカ) 96(エリート)	JIS159/グラフィック56/ひらがな64(PC)，256(MSX)	パラレル(セントロニクス)	PCシリーズ，MSX	49,800
関東電子	KP−1000S	サーマル・シリアルノンインパクト	約60字/秒	80	JIS160(ANK)	パラレル(セントロニクス)	PCシリーズ，FMシリーズ，パソピア7，FP1100	39,800
	KP−3000	ドットインパクト	120字/秒(パイカ)	80(パイカ) 96(エリート)	JIS160/簡易グラフィック64	パラレル(セントロニクス)	PCシリーズ，FMシリーズ，パソピア7，FP1100	84,000
	KP−5000	ドットインパクト	165字/秒(パイカ)	80(パイカ) 96(エリート)	JIS160/ひらがな，グラフィック120	パラレル(セントロニクス)	PCシリーズ，パソピアシリーズ	98,000
エプソン	RP−80IIK	ドットインパクト(9ピン)	100字/秒 15字/秒(漢字)	80 60(漢字)	漢字JIS第一水準約3,600/JIS128/ASCII小文字31/ひらがな56/グラフィック63 他	パラレル(セントロニクス)	QC10/II，HC−20/40/80，FMシリーズ，PCシリーズ，パソピアシリーズ，X1	119,000
	RP−80F/TIIK	ドットインパクト(9ピン)	100字/秒 15字/秒(漢字)	80 60(漢字)		パラレル(セントロニクス)		129,000
	RP−100	ドットインパクト(9ピン)	100字/秒	136	JIS128/ASCII小文字31/グラフィック63 他	パラレル(セントロニクス)		134,000
	FP−80	ドットインパクト(9ピン)	160字/秒	80	JIS128/ASCII小文字31/グラフィック63 他	パラレル(セントロニクス)	QC10/II，FMシリーズ(標準機) PCシリーズ，パソピアシリーズ，(PC対応機)	149,800(標準)
	FP−100	ドットインパクト(9ピン)	160字/秒	136	JIS128/ASCII小文字31/グラフィック63 他	パラレル(セントロニクス)		189,800(標準)
	FP−80K	ドットインパクト(9ピン)	160字/秒 24字/秒(漢字)	80 60(漢字)	漢字JIS第一水準約3,500/JIS128/ASCII小文字31 他	パラレル(セントロニクス)		189,800(標準)
	JP−80	ドットインパクト(9ピン)	160字/秒	80	JIS128/ASCII31/グラフィック63 他	パラレル(セントロニクス)	QC10/II，FMシリーズ	158,000
	UP−130K	ドットインパクト(24ピン)	200字/秒 45字/秒(漢字)	136 90(漢字)	JIS128/漢字JIS第一4,096・第二3,185 他	パラレル(セントロニクス)	QC10/II，FMシリーズ(標準機) PCシリーズ，パソピアシリーズ，(PC対応機)	290,000(漢字第1水準機)
	IP−130K	オンデマンド型インクジェット	176字/秒 70字/秒(漢字)	136 90(漢字)	JIS128/漢字JIS第一4,096・第二3,185 他	パラレル(セントロニクス)		490,000(標準)



さあ，今月もまた，楽しいグラフィック作品を紹介してみよう！　今回の作品は，そのままゲームにでも使えそうなグラフィック・デモだ。絵を描くだけでなく，その絵を自由に動かすのも，グラフィック・テクニックの一つだ。じっくりと鑑賞して、キミもオリジナル作品にチャレンジしてみよう!!

グラフィック・デモ
スペース・ファンタジー（ＰＣ－6001ｍｋII用）
斉藤　徹

このプログラムは，パソコンをいじっていて，グラフィックを使って宇宙船でも描いてみようと思って作りました。宇宙船ができて，じっくりながめてると，今度は物足りなくなって，星や地球や月をつけ加えていってでき上ったのがこの作品です。

楽しみかた

ＰＣ－6001ｍｋII用のプログラムです。入力してＲＵＮすれば，すぐにデモが始まります。

改造といってもＬＩＮＥ，ＰＡＩＮＴ，ＣＩＲＣＬＥ文で作ってるので，簡単に絵を変えることができます。あとは，音楽を入れたり，ゲームに応用してみたらどうでしょうか。

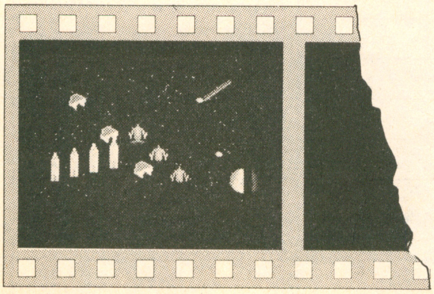
ジキル博士：では，ＬＯＡＤ，ＲＵＮ!!　ん，宇宙船だね。なるほど，ロケットのふん射に音がついていてすごいな。

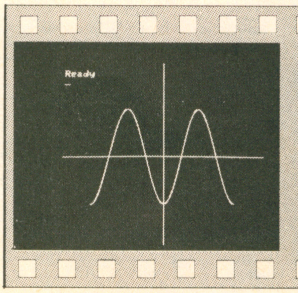
ハイド氏：プログラムは，無限ループで絵を描き続けてるようだ。それにしても，長いプログラムだな。

ＬＩＮＥ文は二つ三つに減らし，座標はデータ文に入れて読み込みながら線を描かせたらいいな。これだけでも，プログラムは半分以下になるぞ。

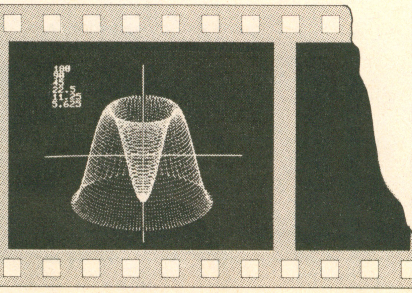
ジキル博士：なるほど，このくらいなら私にも描けそうだ。

ハイド氏：ふむ，しかしコンピュータ・グラフィックの楽しさは，ただ絵を描くだけじゃないんだ。絵を


《写真１》すてきな宇宙の旅を想像しましょう！



《写真２》ＣＯＳカーブの図形


《写真３》回転させると線が面に変わります

描く前に，計算式でコンピュータに考えさせると，もっとすばらしい作品ができ上がるんだ。

では，その参考に今月もCGテクニックを紹介しよう。

CGワンポイント・テクニック

今月は，「回転体の描きかたその①」についてです。

ROUND 18 図形の回転体とは？

ハイド氏：まず，**リスト2**を打ち込んでRUNしたまえ。このプログラムは，COS（コサイン）カーブを描くものだ。できたかな？

では，つぎだ。**リスト3**を打ち込んでみたまえ。そしてRUN！

ジキル博士：おお，さっきのCOSカーブが，どんどん変わっていく!!

ハイド氏：そう，さっきのCOSカーブを縦軸を中心にぐるりと回転させてるわけだ。これが，図形の回転体だ。

ジキル博士：なるほど，さっきキミが言ったのはこのことか。あのCOSカーブが，こんなに美しいグラフィックに生まれ変わるとは——。

《リスト1》スペース・ファンタジーのプログラム・リスト

```
10 SCREEN3,2,2:CLS
20 REM -----     ﾎｼ     -----
30 FORI=1TO100
40 X=INT(RND(1)*319)
50 Y=INT(RND(1)*199)
60 PSET(X,Y),6
70 NEXTI
80 REM -----   ｳﾁｭｳｾﾝ   -----
90 W=0
100 FORI=1TO3
110 LINE(160+W,90+W)-(160+W,110+W),5
120 LINE(158+W,94+W)-(158+W,112+W),5
130 LINE(162+W,94+W)-(162+W,112+W),5
140 LINE(156+W,96+W)-(164+W,110+W),2,BF
150 LINE(154+W,96+W)-(150+W,108+W),4
160 LINE(166+W,96+W)-(170+W,108+W),4
170 LINE(148+W,102+W)-(150+W,110+W),7
180 LINE(172+W,102+W)-(170+W,110+W),7
190 LINE(160+W,98+W)-(160+W,106+W),6
200 W=W+30:NEXTI
210 REM -----   ﾁｷｭｳ   -----
220 CIRCLE(318,168),20,2
230 PAINT(314,168),6,2
240 LINE(310,154)-(300,176),2
250 PAINT(308,156),5,2
260 LINE(318,162)-(314,174),2
270 LINE(316,174)-(316,176),2
280 PAINT(316,172),5,2
290 LINE(278,128)-(280,128),7
300 REM -----     ﾂｷ     -----
310 LINE(276,129)-(282,129),7
320 LINE(276,130)-(282,130),7
330 LINE(274,131)-(284,131),7
340 LINE(276,132)-(282,132),7
350 LINE(276,133)-(282,133),7
360 LINE(278,134)-(280,134),7
370 REM -----    U F O    -----
380 Q=0
390 FORI=1TO3
400 LINE(80+Q,50+Q)-(56+Q,60+Q),4
410 LINE(56+Q,60+Q)-(58+Q,47+Q),4
420 LINE(80+Q,50+Q)-(66+Q,43+Q),4
430 LINE(58+Q,47+Q)-(66+Q,43+Q),4
440 PAINT(60+Q,53+Q),3,4
450 LINE(56+Q,60+Q)-(66+Q,66+Q),4
460 LINE(66+Q,66+Q)-(68+Q,56+Q),4
470 LINE(68+Q,56+Q)-(78+Q,62+Q),4
480 LINE(78+Q,62+Q)-(80+Q,51+Q),4
490 PAINT(67+Q,59+Q),8,4
500 PAINT(78+Q,54+Q),8,4
510 Q=Q+50:NEXTI
520 REM -----    ｽｲｾｲ    -----
530 LINE(250,50)-(252,50),6
540 LINE(248,51)-(254,51),6
550 LINE(248,52)-(254,52),6
560 LINE(246,53)-(256,53),6
570 LINE(248,54)-(254,54),6
580 LINE(248,55)-(254,55),6
590 LINE(250,56)-(252,56),6
600 LINE(258,49)-(298,20),2
610 LINE(260,51)-(300,22),2
620 LINE(258,54)-(300,24),2
630 REM -----    ﾛｹｯﾄ    -----
640 W=0:E=0
650 FORI=1TO4
660 LINE(30+W,140-E)-(40+W,160-E),8,B
670 LINE(30+W,140-E)-(36+W,130-E),8
680 LINE(35+W,130-E)-(40+W,140-E),8
690 LINE(30+W,161-E)-(40+W,170-E),4,BF
700 LINE(36+W,161-E)-(36+W,170-E),2
710 LINE(35+W,161-E)-(35+W,170-E),2
720 PAINT(35+W,154-E),7,8
730 PAINT(35+W,135-E),2,8
740 W=W+30:E=E+6:NEXTI
750 REM -----      ﾋ      -----
760 W=0
770 FORK=1TO3
780 LINE(160+W,113+W)-(150+W,115+W),3
790 LINE(160+W,113+W)-(170+W,115+W),3
800 LINE(150+W,115+W)-(160+W,120+W),3
810 LINE(160+W,120+W)-(170+W,115+W),3
820 PAINT(160+W,115+W),4,3
830 LINE(160+W,113+W)-(160+W,117+W),7
840 LINE(160+W,113+W)-(155+W,116+W),7
850 LINE(160+W,113+W)-(166+W,116+W),7
860 SOUND6,10:SOUND7,55:SOUND8,5:SOUND8,10
870 FORY=1TO150:NEXTY:SOUND8,10:SOUND8,0
880 LINE(150+W,113+W)-(170+W,120+W),1,BF:W=W+30:NEXTK
890 GOTO750
900 END
```

《リスト2》COSカーブのプログラム・リスト

```
10 T=3.1415/180:CLS:LINE(0,100)-(255*2,100),PSET,7:LINE(127*2,0)-(127*2,192),PSE
T,7
20 FOR A=0 TO 360:Y=COS(A*T)*50:PSET((127+A/4)*2,Y+100),7:PSET((127-A/4)*2,Y+100
),7:NEXT
```

《リスト3》COSカーブの回転体のプログラム・リスト

```
5 N=1
10 T=3.1415/180:CLS:LINE(0,100)-(255*2,100),PSET,7:LINE(127*2,0)-(127*2,192),PSE
T,7
20 FOR A=0 TO 360:Y=COS(A*T*N)*50:PSET((127+A/4)*2,Y+100),7:PSET((127-A/4)*2,Y+1
00),7:NEXT
30 FOR C=1 TO 7 :DR=360/2^C:PRINT DR:FOR B=DR/2 TO 360STEP DR:DX=COS(B*T):DY=SIN
(B*T)*30/360
40 FOR A=0 TO 360STEP 5:X=DX*A/4:Y=DY*A+COS(A*T*N)*50:PSET((127+X)*2,Y+100),6:NE
XT:NEXT:NEXT
```

Basic Magazine Hot Information

小さなボディで大きな仕事　ブラザーのプリンタ新発売

ブラザーから，低価格で各機種対応のドットマトリクス・プリンタが発売になりました。

FMシリーズ対応の「**M—1009**」，MSX・PCシリーズ対応の「**M—1009X**」とも，価格はなんと49,800円。グラフィックはもちろん，倍幅拡大文字や縮小，強調文字などが出力できます。外形もコンパクト・タイプで，出力時の騒音も気になりません。

さらに，同社の「**プリンター機能拡張ＢＡＳＩＣ**」を使用すれば，漢字プリンタに変身！　漢字印字コマンドは，たて書，横書，倍角が自由にでき，手軽に印字できます。また，スプール機能によりプリンタ出力しながら，別の操作をすることができます。

価格は 4,000円。機種はＰＣ－8801／ｍｋⅡ・ＦＭ－７／77用のほか，ＰＣ－8001ｍｋⅡ用が近日発売予定です。

資料請求先：〠104 **東京都中央区京橋３－３－８　ブラザー販売(株)情報機器事業部ＢＡＳＩＣマガジン係**

プリンター機能拡張ＢＡＳＩＣはブラザーＨＲ－5
漢字プリンターに変身させてしまう，スーパーユー
　漢字プリンターと同様に漢字を印字させるだけ
・エリート等四種類の字体を選ぶことができ，
可能です。（勿論それらに，倍角等の
こともできます。）
　また，グラフィック画面の任意の部分のみのハー

▲拡張ＢＡＳＩＣを使った印字例

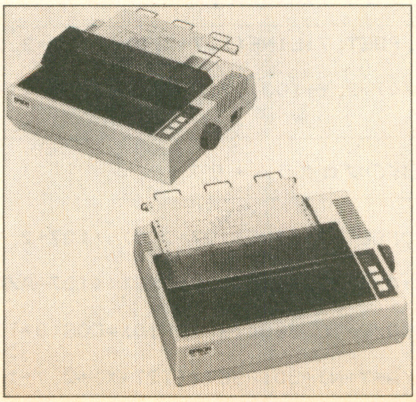


◀**ブラザーの「プリンター機能拡張ＢＡＳＩＣ」**

時代の要請に応える漢字プリンタ新登場(エプソン)

エプソンから，漢字プリンタが２機種発売になります。すでに好評発売中のターミナルプリンタに漢字ユニットを標準装備した「**ＲＰ—80ⅡＫ**」と「**ＲＰ—80Ｆ／ＴⅡＫ**」はディップスイッチの切り換えで各種パソコンに接続可能。価格は119,000円と129,000円。

また「ＲＰ－80Ⅱ，Ｆ／ＴⅡ」に接続できる漢字ユニット（ＪＩＳ第一水準約 3,600文字）も，40,000円と45,000円で発売になります。



▶**エプソンのプリンタ(ＲＰ-80ⅡＫ)と(ＲＰ-80Ｆ/ＴⅡＫ)**

また，インクジェット式プリンタ「ＩＰ—130Ｋ」には，ＰＣ－9801／Ｅ／Ｆ，ＰＣ－8801／ｍｋⅡ対応機が新たにラインナップになりました。価格は，ＪＩＳ第一水準装備で 520,000円です。

資料請求先：〠160 **東京都新宿区西新宿２－４－１新宿ＮＳビル内私書箱6109号　エプソン販売ベーマガ係**

★Ｔシャツプレゼント当選者発表★

たくさんのご応募ありがとうございました。以下のかたにＴシャツをお送りいたします。

★エクセリオンＴシャツ

福島県・河瀬和孝／千葉県・守屋　清／埼玉県・嚢正広／京都府・沢井優一／香川県・赤木孝充／他５名

★チューブパニックＴシャツ

岩手県・阿部次男／東京都・印南勇志／岐阜県・尾関幸太／大阪府・高田昌樹／愛媛県・久米常博

★ＨＩＴＢＩＴ　Ｔシャツ

山形県・渋谷武智／新潟県・市川英毅／東京都・山下幸男／三重県・寺西孝浩／広島県・平本吉晴他５名

ニデコからおもしろソフト「ちゃっくんぽっぷ」が新機種で登場

にくたらしい〝もんすた〟相手に，〝ちゃっくん〟が大活やく。動きのかわいさとゲームのむずかしさで大人気の，アーケード・ゲーム「**ちゃっくんぽっぷ**」が，ニデコからパソコン・バージョンで登場しています。

発売中のＰＣ－8801／ｍｋII，ＭＺ－2000／2200用に続いて，この秋にはＦＭ，Ｘ１，ＰＣ－6001ｍｋII，ＭＳＸ用が勢ぞろい。価格等はつぎのとおりです。

ＰＣ－8801／ｍｋII（発売中） ＭＺ－2000／2200（発売中） ＦＭ－７シリーズ（９月末発売予定） Ｘ－１シリーズ（９月末発売予定）	カセット版 ￥4,500 5インチＦＤ ￥7,500
ＰＣ－6001ｍｋII／6601（10月末発売予定）	カセット版 ￥3,800
ＭＳＸ（11月末発売予定）	ＲＯＭカートリッジ ￥4,800

なお，ＭＳＸ，ＭＺ－1500用の（**フロントライン**）も好評発売中です（4,800円）。

問い合わせは，〠101 東京都千代田区神田松永町１ 宮沢ビル３Ｆ ニデコソフトセンターベーマガ係まで。



◀ゆかいなニデコムソフト

★レタスの下じきプレゼント（三菱）★

今月号のカラーページでもご紹介した，三菱のＭＳＸパソコン「**Letus-レタス（ML-F120）**」の下じきとポスターを，セットで20名のかたにプレゼントします。

ご希望のかたは，ハガキにパソコン歴と「ベーマガで特集してほしいこと」をご記入の上，**〠141 東京都品川区東五反田１－11－15 電波新聞社出版部 マイコンBASICマガジン編集部「レタスプレゼント」係**まで送ってください。

で・ば・ぐ

★９月号32ページＸ１／Ｃ／Ｄ用「カプトン」のプログラムリストで 790行に抜けがありました。……：ＰＡに続けて[ＵＳＥ５：ＧＯＴＯ70 ＥＬＳＥ ＮＥＸＴ]と打ちこんでください。

★９月号88ページＭＡＸマシン用「ＭＡＸオリンピック」で，不鮮明なか所がありました。リスト４ 30行……Ａ＝Ａ－[ＲＮＤ]（０）……としてください。

★９月号 127ページＰＣ－8801／ｍｋII用「ＬＯＡＤ ＬＥＮＧＥＲ」のプログラムリスト1380行に，プリンタ出力ミスがありました。ＤＡＴＡ Ｅ５，[Ｄ１]，23……としてください。

編：読者のみなさん，本当にすみません!!

☆おわび☆

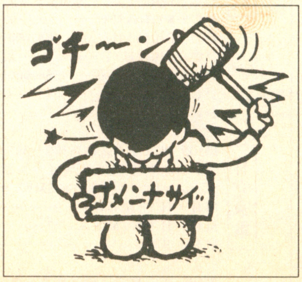
「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」'84年９月号掲載のＰＣ－6001／ｍｋII／6601用「ＢＩＫＥ ＲＡＣＩＮＧ」の記事は，小学館発行の「ポプコム」'83年12月号掲載の同機種用「サーキットジャッカー」と同一のものでした。

編集部のチェック不足のため，小学館をはじめ読者各位に御迷惑をおかけしましたことを，おわび申しあげます。

月刊「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」編集部

★お願い

このような事故をふせぐためにも，プログラムを投稿されるかたは51ページの「応募のきまり」をよく読んで，参考資料等があれば原稿に明記してください。また，他誌との二重投稿および類似作品などのないよう，みなさまのご協力をお願いいたします。



広告さくいん

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

シャープ

〒162 東京都新宿区市谷八幡町8　シャープ㈱国内産業営業本部「マイコンBASIC」係
MZ−711……79,800円
MZ−721……89,800円
MZ−731……128,000円
MZ−1500……89,800円
MZ−2200……128,000円
MZ−5501……218,000円
MZ−5511……288,000円
MZ−5521……388,000円
MZ−3531……320,000円
MZ−3541……410,000円
〒545 大阪市阿倍野区長池町22−22　シャープ㈱電子機器システム機器営業部「マイコンBASIC」係
X1C……119,800円
X1Cs……119,800円
X1Ck……139,800円
X1D……198,000円
C1(マイコンピュータテレビ)……93,000円
※要ファミリーベーシック

シャープビジネス

〒162 東京都新宿区市谷八幡町8　シャープビジネス㈱販売推進部「マイコンBASIC」係
PC−1245……17,800円
PC−1250……22,800円
PC−1251……29,800円
PC−1255……35,800円
PC−1401……29,800円
PC−1260……29,800円
PC−1261……39,800円
PC−1500……59,800円
PC−1501……64,800円

ソード

〒104 東京都中央区八重洲2−7−12　京橋K−1ビルソード㈱「マイコンBASIC」係
M5……49,800円
M5 Pro……39,800円
M5 Jr.……29,800円

日本電気

〒108 東京都港区三田3−14−10　日本電気NECパソコンインフォメーションセンター「マイコンBASIC」係
PC−6001mkⅡ……84,800円
PC−6601……143,000円
PC−8001mkⅡ……123,000円
PC−8801mkⅡ……168,000円(モデル10)
PC−9801/E/F……215,000円(E)
PC−100……558,000円(モデル10)
PC−2001……59,800円
PC−8201……138,000円

日立家電

〒105 東京都港区西新橋2−35−6（第三松井ビル）日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5……118,000円
MB−H1(MSX)……62,800円
MB−H1E(MSX)……54,800円
MB−S1……128,000円

富士通

〒105 東京都港区虎ノ門2−3−13富士通㈱半導体統括営業部「マイコンBASIC」係
FM−7……126,000円
FM−11……298,000円(AD2)
FM−8……218,000円
FM−X(MSX)……49,800円
FM−NEW7……99,800円
FM−77……198,000円

キヤノン販売

〒108 東京都港区三田3−11−28　キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係
APPLEⅡe……378,000円
V−10(MSX)……54,800円

東芝

〒105 東京都港区芝浦1−1−1 ㈱東芝OA機器事業部……「マイコンBASIC」係
パソピア5……99,800円
パソピア7……119,800円
パソピア16……398,000円
パソピアミニ……54,800円
〒105 東京都港区芝浦1−1−1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
パソピアIQ(MSX)……65,800円(64K)

松下

〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4−3−1　情報システム事業部「マイコンBASIC」係
JR−100……54,800円
JR−200……79,800円
JR−300……159,000円
JR−800……128,000円
〒571 大阪府門真市大字門真1006　松下電器産業㈱情報機器部　「マイコンBASIC」係
CF−2000(MSX)……54,800円
CF−3000(MSX)……79,800円

カシオ

〒160 東京都新宿区西新宿2−6（新宿住友ビル）カシオ計算機㈱営業本部「マイコンBASIC」係
PB−100……14,800円
PB−200……14,800円
PB−300……29,800円
PB−400……17,800円
PB−401……15,800円
PB−700……34,800円
FX−710P……17,800円
FX−750P……24,800円
FX−801P……69,800円
FP−200……69,800円
FP−3000……148,000円(タイプ1)
PV−2000……29,800円

EPSON

〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80　エプソン㈱宣伝部……「マイコンBASIC」係
HC−20……138,000円
HC−40……128,000円
HC−88……298,000円

TOMY

〒124 東京都葛飾区立石7−9−10㈱トミーパソコン事業部……「マイコンBASIC」係
ぴゅう太……59,800円

SONY

〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱　国内営業本部……「マイコンBASIC」係
SMC−777……148,000円
SMC−777C……168,000円
HB−55(MSX)……54,800円
HB−75(MSX)……69,800円

セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1−2−12 ㈱セガ・エンタープライゼス「マイコンBASIC」係
SC−3000……29,800円
SC−3000H……33,800円

バンダイ

〒111 東京都台東区駒形2−5−4 ㈱バンダイH.E.D事業部……「マイコンBASIC」係
RX−78……59,800円

ムーミン

〒108 東京都港区芝4−1−14（日本生命赤羽橋ビル7F）……「マイコンBASIC」係
コモドール64……99,800円
VIC−1001……49,800円
MAX MACHINE……34,800円

三洋電機特機

〒550 大阪市西区江戸堀2−7−25　情報機器事業部業務課……「マイコンBASIC」係
PHC−10……24,800円
PHC−20……47,800円
PHC−25……69,800円
PHC−30(MSX)……64,800円
〒570 大阪府守口市大日東町100　三洋電機㈱営業本部PA企画部「マイコンBASIC」係
WAVY10(MSXライトペン付)……74,800円

三菱電機

〒100 東京都千代田区丸の内2−3−3 三菱電機パソコン部……「マイコンBASIC」係
MULTI8……123,000円
ML−8000(MSX)……59,800円
〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800　三菱電機群馬製作所……「マイコンBASIC」係
ML−F110(MSX)……54,800円
ML−F120(MSX)……64,800円
ML−F120D(MSX)……74,800円

ヤマハ

〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号　日本楽器製造㈱ AY−XI係「マイコンBASIC」係
YIS−303(MSX)……49,800円
YIS−503(MSX)……64,800円
CX−5(MSX)……59,800円

ビクター

〒100 東京都千代田区霞が関3−2−4（霞山ビル）日本ビクター㈱インフォメーションセンターPCM……「マイコンBASIC」係
HC−5(MSX)……59,800円
HC−6(MSX)……64,800円

パイオニア

〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号　パイオニアカタログセンター「マイコンBASIC」係
PX−7(MSX)……89,800円

ゼネラル

〒213 神奈川県川崎市高津区末長1116　国内営業事業部開発商品課…「マイコンBASIC」係
PAXON(テレビ＋キーボードMSX)……146,500円

任天堂

〒605 京都市東山区福稲上高松町60　任天堂㈱……「マイコンBASIC」係
ファミリーベーシック……14,800円
ファミリーコンピュータ(本体)……14,800円



ガスト・ノッチな気分で行こう！

ガスト・ノッチ……ゼビウス語で「絶好調」の意。

巷のゲームセンターで人気の高いTVゲーム（ビデオ・ゲーム）、「ゼビウス」の改定版「スーパー・ゼビウス」が、またまたゲームファンの人気をさらっている。そのゲームにインスパイアされて、細野晴臣が、ウルトラ・ヘヴィーなダンス・ミュージックをつくった。そのハード・コア・サウンドは、いま最高にHIP HOP.／ポスト・YMOサウンドともいえるウルトラヒット約束盤。

Y・E・N RECORDS

スーパー・ゼビウス

細野晴臣プロデュース B面／ギャプラス、ザ・タワー・オブ・ドルアーガ YLR-12002／¥1,200／8月25日発売／アルファレコード株式会社

CAT JAPAN
マイコンプラザ

キャットジャパンのテレフォンショッピング

JADMA
社団法人日本通信販売協会正会員

組み合わせ自由自在▶▶▶

広告に掲載されている組み合せは、当社が自信をもってお勧めするほんの一例にすぎません。お客様の使用目的に合わせてご自由に組み合わせて下さい。もちろんお支払いは、お求め易い価格と自由自在のクレジットでOKです。

CRT — PRINTER — CPU — FDD

NEC PC-8801mkII

基本セット

毎月わずか ¥3,000

ご注文セットNo. C-06 NEC

PC-8801MKII/30本体＋14″超高解像度カラーディスプレイ＋ブランクディスケット

No.2443	PC-8801MKIIモデル30	¥275,000
No.2691	14M-522C＋(8D-8K)	¥102,000
No.2681	ブランクディスケット10枚	¥17,000

合計標準価格 ~~¥394,000~~

現金大特価 ¥339,000

1. ¥3,000×48回 頭5万 ボ2.9万×8回
2. ¥7,100×60回 頭3万 ボなし
3. ¥5,000×48回 頭なし ボ2.6万×8回
4. ¥11,600×36回 頭なし ボなし



特別入門セット

毎月わずか ¥3,000

ご注文セットNo. C-07 NEC

PC-8801MKII/10＋14″高解像度カラーディスプレイ＋データレコーダ＋マイコンティーチャーII入門編・基礎編10巻

No.2441	PC-8801MKIIモデル10	¥168,000
No.2693	14M-511C＋(8D-8K)	¥62,000
No.2537	PC-DR321	¥19,800
No.2651	マイコンティーチャーII10巻	¥33,000

合計標準価格 ~~¥282,800~~

現金大特価 ¥238,000

1. ¥3,000×48回 頭2万 ボ1.8万×8回
2. ¥5,000×36回 頭なし ボ1.9万×6回
3. ¥6,400×36回 頭5万 ボなし
4. ¥6,500×48回 頭なし ボなし

セットNo.C-07にプリンターRP-80F/TII＋(#8223)¥96,000、プリンター用紙¥2,200を追加した場合、合計標準価格¥381,000

1. ¥3,000×48回 頭2万 ボ3.1万×8回
2. ¥5,000×36回 頭なし ボ3.6万×6回
3. ¥8,700×48回 頭なし ボなし

ワープロセット

毎月わずか ¥3,000

ご注文セットNo. C-05 NEC

PC-8801MKII/30本体＋14″超高解像度カラーディスプレイ＋漢字プリンター＋ブランクディスケット＋プリンター用紙

No.2443	PC-8801MKIIモデル30	¥275,000
No.2691	14M-522C＋(8D-8K)	¥102,000
No.2692	GP-550E＋(CW012)	¥125,800
No.2681	ブランクディスケット10枚	¥17,000
No.2674	プリンター用紙1000枚	¥2,200

合計標準価格 ~~¥522,000~~

現金大特価 ¥428,000

1. ¥3,000×60回 頭8万 ボ3万×10回
2. ¥9,000×48回 頭10万 ボなし
3. ¥10,000×36回 頭なし ボ2.8万×6回
4. ¥11,700×48回 頭なし ボなし

セットNo.C-05のプリンターをPC-PR201¥298,000に変えた場合、合計標準価格¥694,200

1. ¥5,000×60回 頭8万 ボ4.4万×10回
2. ¥10,000×48回 頭なし ボ4.1万×8回
3. ¥14,100×60回 頭なし ボなし

Canon ミニコピアPC-12

ついに複写機は、10万円台。オフィスから個人へ!



毎月わずか ¥3,000

ご注文セットNo. 2667 Canon

ミニコピアPC-12

標準価格 ~~¥198,000~~

1. ¥3,000×36回 頭2万 ボ1.6万×6回
2. ¥4,300×48回 頭3万 ボなし
3. ¥5,000×24回 頭なし ボ2.5万×4回
4. ¥5,100×48回 頭なし ボなし

高額下取りフェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-8801MKIIモデル30	PC-9801	¥164,000
PC-8801MKIIモデル30	PC-8801	¥188,000
PC-8801MKIIモデル30	PC-8001MKII	¥208,000
PC-8801MKIIモデル20	FM-8/MZ-2000	¥168,000
PC-8801MKIIモデル10	PC-8001	¥128,000

上記は参考価格です。どこよりも高く下取ります。

キャットジャパン特選ソフトウェア——ハードとの同時購入がベスト!!

No.2540	文筆Ver.II (5″・8″ I企画)	¥48,000
No.2541	TOP財務会計システムカナ版(オービック)	¥200,000
No.2542	TOP給与計算システムカナ版(オービック)	¥180,000
No.2543	PLANNER8カナ版(オービック)	¥150,000
No.2544	PLANNER18カナ版(オービック)	¥150,000
No.2545	ユーカラ(5″ 東海クリエイト)	¥28,000
No.2546	漢字フレンド(5″・8″ 日本ナレッジインダストリ)	¥54,800
No.2547	マルチ・レコーダー(5″ リットーミュージック)	¥12,800
No.2548	営業マンパワー分析(8″ 日本マーケティング)	¥98,000
No.2549	アンケート集計(8″ 日本マーケティング)	¥290,000
No.2550	営業力分析・販促費割当プログラム(8″日本マーケティング)	¥98,000
No.2551	給与計算パッケージカナ版(内外データ)	¥160,000
No.2552	株価チャートシステム(内外データ)	¥75,000
No.2553	ワードテック(内外データ)	¥98,000
No.2554	工数集計パッケージ(内外データ)	¥98,000
No.2555	スケジュール管理パッケージ(内外データ)	¥30,000
No.2556	成績管理統計ユーシックセレクト(内外データ)	¥98,000
No.2557	進路統計ズバコム(内外データ)	¥158,000
No.2558	基本統計システム(NJK)	¥85,000
No.2559	日本語サポートプログラム(NJK)	¥65,000
No.2560	汎用スケジュール管理システム(NJK)	¥55,000
No.2561	ガソリンスタンド販売管理システム(NJK)	¥180,000
No.2562	日本語見積書作成システム(NJK)	¥50,000
No.2563	日本語ワープロPC-SWPMKII(5″SBC)	¥45,000
No.2564	酒類小売業システム(SBC)	¥250,000
No.2565	塗装面積計算システム(SBC)	¥250,000
No.2566	グラフィック・キャンパス(I企画)	¥36,000
No.2567	PMS-I人事管理システム(アドニス)	¥79,000
No.2568	漢プロ(5″ テクニカルソフト)	¥15,000
No.2569	漢字フレンド(5″・8″ 日本ナレッジ)	¥54,800
No.2570	漢字フレンド名簿管理(5″・8″ 日本ナレッジ)	¥30,000
No.2571	財務会計(5″ OAK)	¥98,000
No.2572	速筆(5″ DAIKEI)	¥20,000
No.2573	マイレター88(高電社)	¥49,000

GOLDEN SOFTWARE——SOFT BANK

No.2519	PC-88-1009-2W(5″ 日本電気)	¥58,000
No.2520	PC-SWP(5″・8″SBC)	¥39,800
No.2521	プレッセ88(5″ アスキー)	¥45,000
No.2522	JOB MATE(8″ 立石電気)	¥128,000
No.2523	パーソナルパール(漢字5″ MSA)	¥90,000

頭頭金　ボボーナス時払い金額　**ご注文はNo.でお願いします。**

CAT JAPAN
マイコンプラザ

キャットジャパンのテレフォンショッピング

J-DMA
社団法人日本通信販売協会正会員



PC-9801F

基本セット

毎月わずか **¥3,000**

ご注文セットNo. **C-08** NEC

PC-9801F2本体+14″超高解像度カラーディスプレイ+ブランクディスケット

No.2402	PC-9801F2	¥398,000
No.2691	14M-522C+(8D-8K)	¥102,000
No.2694	ブランクディスケット10枚	¥ 22,000

合計標準価格 ~~¥522,000~~

現金大特価 ¥449,800

1 ¥3,000 ×60回 頭 10万 ボ 3万×10回
2 ¥8,200 ×48回 頭 15万 ボ なし
3 ¥10,000 ×36回 頭 なし ボ 3.2万×6回
4 ¥10,300 ×60回 頭 なし ボ なし

特別お買得セット

毎月わずか **¥5,000**

ご注文セットNo. **C-09** NEC

PC-9801F2本体+14″超高解像度カラーディスプレイ+漢字プリンター+ブランクディスケット+プリンター用紙

No.2402	PC-9801F2	¥398,000
No.2691	14M-522C+(8D-8K)	¥102,000
No.2692	GP-550E+(CW012)	¥125,800
No.2694	ブランクディスケット10枚	¥ 22,000
No.2674	プリンター用紙1000枚	¥ 2,200

合計標準価格 ~~¥650,000~~

現金大特価 ¥538,000

1 ¥5,000 ×48回 頭 10万 ボ 4.2万×8回
2 ¥9,500 ×60回 頭 12万 ボ なし
3 ¥10,000 ×36回 頭 なし ボ 5万×6回
4 ¥14,700 ×48回 頭 なし ボ なし

ワープロセット

毎月わずか **¥5,000**

ご注文セットNo. **C-10** NEC

PC-9801F2本体+14″超高解像度カラーディスプレイ+NEC日本語シリアルプリンタ+ワープロソフト松+ブランクディスケット+プリンター用紙

No.2402	PC-9801F2	¥398,000
No.2691	14M-522C+(8D-8K)	¥102,000
No.2412	PC-PR201	¥298,000
No.2631	ワープロソフト松	¥ 98,000
No.2694	ブランクディスケット10枚	¥ 22,000
No.2674	プリンター用紙1000枚	¥ 2,200

合計標準価格 ~~¥920,200~~

現金大特価 ¥798,000

1 ¥5,000 ×60回 頭 12万 ボ 6.3万×10回
2 ¥13,700 ×60回 頭 20万 ボ なし
3 ¥15,000 ×48回 頭 なし ボ 4.1万×8回
4 ¥18,200 ×60回 頭 なし ボ なし

セットNo.C-10のワープロソフト松の変わりに日本語MS-DOS(マニュアル付)¥25,000、マウスセット¥34,500、PC-9801-02N¥56,000、マルチプラン¥53,000を追加した場合、合計標準価格¥990,700

1 ¥10,000 ×48回 頭 20万 ボ 5.1万×8回
2 ¥10,000 ×60回 頭 なし ボ 6.1万×10回
3 ¥20,100 ×60回 頭 なし ボ なし

高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
9801F2	9801	¥278,000
9801F2	8801	¥308,000
9801F2	8001MKII	¥328,000
9801F1	FM-8	¥268,000
9801F1	8001	¥274,000

上記は参考価格です。
どこよりも高く下取ります。

CAT JAPAN
マイコンプラザ

キャットジャパンのテレフォンショッピング

JADMA 社団法人日本通信販売協会正会員

NEC
PC-8001mkII 限定100台

即納



特別入門セット

毎月わずか ¥3,000

ご注文セットNo.101
NEC・PC-8001MKII
本体＋SHARP14″高解像度カラーディスプレイ＋データレコーダ＋マイコンティーチャーII入門・基礎編10巻

No.1430	PC-8001MKII	¥123,000
No.2258	14M-141C┤(8D-8K)	¥ 72,000
No.2369	PC-DR321	¥ 19,800
No.2259	マイコンティーチャーII10巻	¥ 43,600
合計標準価格		~~¥258,400~~

現金大特価――――¥199,800

① ¥3,110×48回㊀なし㋭1.4万×8回
② ¥6,140×36回㊀2万㋭なし

NEC
PC-6601 限定30台

即納



入門セット

毎月わずか ¥3,000

ご注文セットNo.170 NEC・PC-6601
本体＋NEC14″カラーディスプレイ(15色)＋ディスプレイ置台

No.2493	PC-6601	¥143,000
No.2494	PC-60M43	¥ 65,800
No.2495	PC-66M75	¥ 5,500
合計標準価格		~~¥214,300~~

① ¥3,000×36回㊀2万㋭2万×6回
② ¥4,460×48回㊀4万㋭なし
③ ¥5,000×24回㊀なし㋭3万×4回
④ ¥5,550×48回㊀なし㋭なし

キャットジャパンのテレフォンショッピング

24 HOURS

都合の良い時間にいつでもどうぞ。ご注文はお早目に。

24時間電話受付

年中無休

簡単、便利なキャットジャパンの充実システム。9月8日より全国一斉受付開始!!

24時間受付	カレッジクレジット	製品先取り	55ヵ所の電話受付
日曜配達可	頭金なし	無料配達	低金利クレジット
保証書付	高額下取制度	支払い約2ヵ月後	クレジット自由自在

はがき〈表〉

40円
170-□□
東京都豊島区池袋
サンシャインビル24F
キャットジャパン
リミテッド(株)
注文受付係行

はがき〈裏〉

●注文No.
●商品名
●郵便番号
●ご住所(ご自宅・フリガナ)
●電話番号
●お名前(フリガナ)
●生年月日
●お勤め会社名・住所・電話番号
●お支払い方法
一括払い・分割払いのどちらかを明記してください
印

〈はがき記入方法〉

〈ご注文方法〉
●電話注文(18才未満の方は、必ず保護者の方とご一緒にお電話下さい。)●はがき注文(記入方法をご覧ください。)

〈お支払い方法〉
●現金一括払い（商品配達時にお支払いください）●分割払い（クレジットの月々のお支払いは①銀行口座のある方は自動引落②銀行口座のない方はお近くの都市銀行・地方銀行・信用金庫・信用組合・農協等の金融機関（郵便局の場合は郵便振込）よりクレジット会社宛にご送金いただきます。●クレジットカードによる一括払い、分割払いができます。(各種クレジットカード規約適用）取扱いクレジットカード、VISA・UC・日本信販・オリエント ファイナンス

※価格表示は月々のお支払い金額×回数、㋭はボーナス時支払い金額（年2回)、㊀は頭金です。

北海道地区旭川(0166)25-2556
釧路(0154)46-2022
札幌(011)644-0375
函館(0138)51-3844
東北地区青森(0177)73-2247
秋田(0188)64-8391
山形(0236)31-3999
盛岡(0196)53-5371
仙台(0222)21-3811
関東地区茨城(0292)26-5575
宇都宮(0286)37-1977
高崎(0273)22-8211
大宮(0486)44-0521
千葉(0472)25-2028
横浜(045)712-0402
浦和(0488)87-9521
船橋(0474)67-9115
柏(0471)55-2218
春日部(0487)36-3861
所沢(0429)26-7335
東京地区池袋(03)983-1369
神田(03)861-5700
新宿(03)375-1861
調布(0424)88-9421
八王子(0426)26-7701
町田(0427)29-5731
東海地区静岡(0542)58-6611
沼津(0559)23-2877
浜松(0534)56-7424
中部地区長野(0262)43-7812
北陸地区新潟(0252)31-6398
金沢(0762)22-7011
中京地区名古屋(052)264-4651
春日井(0568)33-1901
岐阜(0582)66-5917
岡崎(0564)25-0080
一宮(0586)72-4691
阪神地区京都(075)255-4637
奈良(0742)22-1048
津(0592)26-1601
大阪(06)365-1706
堺(0722)27-4606
茨木(0726)35-2882
高槻(0726)85-7707
神戸(078)577-7728
山陽地区広島(082)294-6402
岡山(0862)25-2881
四国地区高松(0878)67-4324
松山(0899)52-7600
徳島(0886)25-8866
九州地区北九州(093)522-5346
福岡(092)473-5413
久留米(0942)35-2670
熊本(0963)83-6100
宮崎(0985)29-7515
鹿児島(0992)57-6388

CAT JAPAN
マイコンプラザ

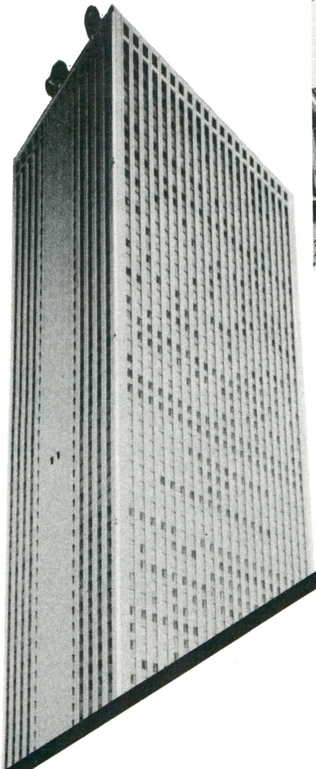
●東京 受付本部 03-**983-1333**

●大阪 受付本部 06-**365-1706**

〈お客様相談室〉すでにご注文いただいております商品のお届け時期(納期)や、メンテナンスその他のお問合せはテレフォンサービスセンターへお電話下さい。
札幌(011)611-8481 仙台(0222)63-4964 東京(03)983-1611 名古屋(052)264-9543 大阪(06)365-9462 広島(082)292-1380 福岡(092)473-6690

〈本社〉〒170 東京都豊島区池袋サンシャイン60・24F キャットジャパンリミテッド株式会社

全国どこでも電話でOK!





売りたい人

中古パソコン

登録制度発足!!

全国組織の《マイコンメイト》業界初の「中古パソコン」登録制度業務を開始。

日本最大の在庫量、
全国組織の《マイコンメイト》

《マイコンメイト》は中古パソコンの買い取り業務の一環として、業界初の「中古パソコン登録制度」を発足し7月より業務を開始いたしました。この制度は、お客様がお持ちの愛機を手離す際に、ご自分で売りたい金額を付けていただきます。その際、当社査定金額よりも高い場合に《マイコンメイト》に機種名、金額、その他を登録していただくシステムです。登録していただいた場合、全国組織の《マイコンメイト》が全国のパソコンユーザーの中から、お客様の売りたい製品を購入希望している方を捜し、どこよりも早く販売いたします。これによって、いままでお手持ちの愛機を手離したくても、なかなか金額的な問題等で手離せなかった方にも、グッと中古パソコン市場が身近かなものになります。

中古パソコン流通の改善を目指す《マイコンメイト》は登録制度、予約制度、等で中古パソコン市場をより一層、活性化すべく、今後とも努力してまいります。なお登録手数料その他は一切不要です。お気軽にお電話下さい。全ての手続きは電話1本で済みます。

■登録制度

《マイコンメイト》にTEL
あなたの愛機の製品名、査定項目をお聞きします。あなたが売りたい金額をお伝え下さい。

▶

大型コンピューターに登録
必要項目、金額etcを《マイコンメイト》の大型コンピューターにインプットします。

▶

買いたい人をキャッチ
あなたの愛機を買いたい人を全国から捜します。

買い取り・登録制度デスク

03-988-1121

札幌011-644-0380	仙台0222-24-2606	千葉0472-24-0552
大宮0486-44-8067	横浜045-311-6811	名古屋052-581-1565
大阪06-365-1873	広島082-295-5936	福岡092-473-6730

全国どこでも電話で高額査定

●《マイコンメイト》にお持ち込み下さい。

あなたのパソコンを《マイコンメイト》に直接お持ち込みください。その場で買い取らせていただきます。ご来店の際は学生証・免許証などの身分証明書をご持参ください。

●電話で高額査定いたします。

《マイコンメイト》に来られない方・地方の方のために、電話で高額査定いたします。専任の担当者が責任をもって査定いたします。お気軽に全国10ヵ所の買い取りデスクへお電話ください。

在庫商品の一部を次のページでキャッチ

こでも電話で買える。

パソコンテレビX1＋グラフィックラム	~~¥300,000~~	¥158,000
MZ-3541(本体、カラーCRT、FDD×2、プリンター)	~~¥683,000~~	¥298,000
PC-1245(本体)	~~¥17,800~~	¥7,000
PC-1245＋CE125(本体＋プリンター)	~~¥54,600~~	¥19,000
MZ-80DU(カラーディスプレイ)	~~¥262,000~~	¥38,000
14M-131C(カラーディスプレイ) ※新品同様	~~¥69,800~~	¥58,000
MZ-80P3(プリンター)	~~¥163,000~~	¥38,000
MZ-80P4B(プリンター)	~~¥309,400~~	¥138,000
MZ-80BP5(プリンター)	~~¥168,000~~	¥68,000
MZ-80BP6(プリンター)	~~¥181,000~~	¥78,000
MZ-80KP5(プリンター)	~~¥161,000~~	¥58,000

FUJITSU

FM-8(本体)	~~¥218,000~~	¥58,000
FM-8＋漢字・非漢字キャラクタセット	~~¥258,000~~	¥68,000
FM-11AD(本体)	~~¥338,000~~	¥168,000
MB27303(カラーディスプレイ)	~~¥99,800~~	¥38,000
MB27402(プリンター)	~~¥350,000~~	¥198,000
MB27601(フロッピーディスク)	~~¥313,000~~	¥98,000
MB27603(フロッピーディスク)	~~¥440,000~~	¥188,000
MB26001(システム拡張ユニット)	~~¥133,000~~	¥58,000
MB26201(フロントインサーター)	~~¥89,000~~	¥28,000

TOSHIBA・HITACHI

パソピア(本体)	~~¥163,000~~	¥38,000
パソピア7(本体)	~~¥119,800~~	¥68,000
PA7160(カラーディスプレイ)	~~¥79,000~~	¥38,000
PA7250(プリンター)	~~¥69,000~~	¥25,000
PA7290(プリンター)	~~¥39,800~~	¥20,000
PA7200(フロッピーディスク)	~~¥290,000~~	¥88,000
PA7204(フロッピーディスク)	~~¥168,000~~	¥88,000
CZ-800P(プリンター)	~~¥142,800~~	¥84,800
MZ-80SFD(フロッピーディスク)	~~¥158,000~~	¥58,000
MZ-80BF(フロッピーディスク)	~~¥244,700~~	¥98,000
CZ-800F(X1用フロッピーディスク)	~~¥198,000~~	¥98,000
MZ-1T02(データレコーダ)	~~¥19,800~~	¥9,800
MZ-80MCR(マークカードリーダー)	~~¥198,000~~	¥78,000
WD-800(ワープロ)	~~¥498,000~~	¥298,000

ベーシックマスターJr.(本体)	~~¥89,800~~	¥20,000
レベルII(本体)	~~¥198,000~~	¥20,000
レベルIIIマーク2(本体)	~~¥198,000~~	¥38,000
レベルIIIマーク5(本体)	~~¥119,800~~	¥58,000
MB16003(本体)	~~¥650,000~~	¥198,000

NATIONAL・OKI・EPSON

JR-100(本体、RFモジュレーター)	~~¥54,800~~	¥20,000
JR-200(本体)	~~¥79,800~~	¥38,000
IF800モデル10(本体、プリンター)	~~¥370,000~~	¥58,000
IF800モデル20(本体、カラーCRT、FDD×2、プリンター)	~~¥698,000~~	¥258,000
QC-10(本体、ディスプレイ、プリンター)	~~¥795,000~~	¥450,000
QC-20(本体、ディスプレイ)	~~¥1,350,000~~	¥298,000
MP-80(プリンター)	~~¥139,800~~	¥58,000
MP-80K(プリンター)	~~¥189,000~~	¥78,000
MP-100(プリンター)	~~¥192,800~~	¥72,000

SEIKOSHA・CASIO・MITSUBISHI・その他

GP-80P(プリンター)	~~¥65,800~~	¥28,000
GP-250X(プリンター)	~~¥69,800~~	¥38,000
GP-250F(プリンター)	~~¥59,800~~	¥38,000
GP-250FA(プリンター)	~~¥79,800~~	¥38,000
FP-1000(本体)	~~¥98,000~~	¥28,000
FP-1100(本体)	~~¥128,000~~	¥38,000
マルチ8(本体)	~~¥123,000~~	¥48,000
マルチ16(本体、カラーCRT、FDD×2)	~~¥930,000~~	¥298,000
マルチ16(本体、グリーンCRT、FDD×2)	~~¥730,000~~	¥228,000
SORD M23KマークV(本体、カラーCRT、8インチFDD×2)	~~¥1,088,000~~	¥580,000
SORD M5(本体)	~~¥49,800~~	¥18,000
TOMY ぴゅう太(本体)	~~¥59,800~~	¥18,000
COMMODORE VIC-1001(本体)	~~¥49,800~~	¥20,000
APPLE アップルII(本体)	~~¥428,000~~	¥158,000
EXA LFD-550PC(フロッピーディスク)	~~¥160,000~~	¥78,000

※以上の商品に関しては至急お電話ください。
限定品に限り売り切れ次第締切らせていただきます。

機種が決ったら電話で注文

欲しい機種が決ったら今すぐ全国10ヶ所の注文デスクへ。

24 HOURS

24時間電話受付

本社
注文デスク **03-988-1121** 年中無休

札幌011-644-0380　仙台0222-24-2606　千葉0472-24-0552
大宮0486-44-8067　横浜045-311-6811　名古屋052-581-1565
大阪06-365-1873　広島082-295-5936　福岡092-473-6730

(池袋サンシャインビル57F)

地上228mに 中古パソコンショップが ビッグにオープン!!

〈お客様相談室〉すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは下記へお電話下さい。

03-988-2105

仙　台 0222-21-3812　名古屋 052-264-4180
千　葉 0472-25-2059　大　阪 06-361-2832

日本最大の在庫量、全国組織の《マイコンメイト》

予約制度が発足しました。

《マイコンメイト》は業界初の中古パソコンの予約制度を発足し6月より業務を開始いたしました。この制度は、お客様からご希望の商品を承った時に在庫がない場合のご予約システムです。ご予約していただいた場合、全国組織の《マイコンメイト》が、お客様のご希望商品を全国から捜し、どこよりも早く販売いたします。これによって、いままで人気パソコンの中古を捜しても、なかなか手に入れられないという中古パソコン市場を、より一層、活性化するとともに中古パソコン流通の改善を《マイコンメイト》は目指します。24時間中古情報でご希望の商品を捜していただき、それがない場合にご予約の電話を注文デスクにかけていただいても結構ですし、また直接、ご予約の電話を注文デスクにかけていただいても、ご希望商品の在庫はオンラインでわかります。なお予約手数料、その他は一切不要です。お気軽にご予約ください。どこよりも早く人気中古パソコンが手に入ります。

保証書付 製品は最低3カ月以上の保証付です。

豊富な在庫 全メーカーの製品がラインアップ。

高額下取り 製品の下取り、買い取りもいたします。

10ヵ所の電話受付 全国各地をネットした電話受付体制。

24時間受付 夜型の方でも好きな時にTELできる

日曜配達可 不在がちの方も大安心です。

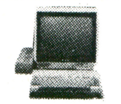
読書の秋・スポーツの秋・食欲の秋・MSXの秋

全国初のMSX専門店だからお求め

★わんだ〜らんどMSX特選セット★

日立MBH1

スケッチサウンド
プログラム内蔵。
手軽さNo.1



本体(MB-H1)	¥62,800
テレビ(C-14RX)	¥64,000
データレコーダ(MP33DR)	¥12,800
ジョイスティック(2本)	¥7,000
ソフト(2本)	¥5,600
合計	¥152,200

わんだ〜らんど特価¥130,000

36回払の例
頭金¥0　初回 ¥8,000
残 ¥4,600×35回

ソニーHB75

フロッピー直接接続
可能!! 実力派64KB



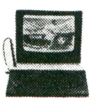
本体(HB75)	¥69,800
テレビ(C-14RX)	¥64,000
データレコーダ(MR33DR)	¥12,800
ジョイスティック(2本)	¥7,000
ソフト(2本)	¥5,600
合計	¥159,200

わんだ〜らんど特価¥136,000

36回払の例
頭金¥0　初回 ¥5,300
残 ¥4,900×35回

サンヨー MPC-10

コンピュータグラフィック
が手軽に描ける



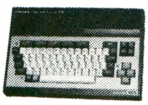
本体(MCP-10)	¥74,800
テレビ(C-14RX)	¥64,000
データレコーダ(MR33DR)	¥12,800
ジョイスティック(2本)	¥7,000
ソフト(2本)	¥5,600
合計	¥164,200

わんだ〜らんど特価¥140,000

36回払の例
頭金¥0　初回 ¥7,000
残 ¥5,000×35回

東芝HX-10D(64K)

64KBの
最先端
マシン



(C-14RX)

本体(HX10D)	¥65,800
テレビ(C1-4RX)	¥64,000
データレコーダ(MR33DR)	¥12,800
ジョイスティック(2本)	¥7,000
ソフト(2本)	¥5,600
アンテナ切替器(HX-T300)	¥1,500
合計	¥156,700

わんだ〜らんど特価¥132,000

36回払の例
頭金¥0　初回 ¥7,100
残 ¥4,700×35回

東芝HX10DPN

アナログRGBで
鮮明画像

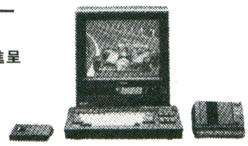


本体(HX10DPN)	¥69,800
RGB21ピンテレビ(15X47N)	¥89,800
データレコーダ(MR33DR)	¥12,800
ジョイスティック(2本)	¥7,000
ソフト(2本)	¥5,600
合計	¥185,000

わんだ〜らんど特価¥158,000

36回払の例
頭金¥0　初回 ¥5,900
残 ¥5,700×35回

※時代はAV!!AVコンピューター
ビクター HC-6
★粗品進呈



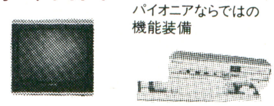
本体(HC6)	¥64,800
RGBテレビ(AV•MT15)	¥115,000
スーパーインポーズ(HC-A602S)	
アダプター	¥20,000
データレコーダー(HC-R105)	¥19,000
RGBケーブル(HC-C611R)	¥6,000
ジョイスティック(1本)	¥3,500
ソフト(2本)	¥5,600
合計	¥234,700

わんだ〜らんど特価¥204,000

36回払の例
頭金¥0　初回 ¥9,700
残 ¥7,300×35回

パイオニアPX-7

オーディオメーカー
パイオニアならではの
機能装備

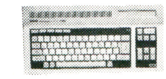


本体(PX-7)	¥89,800
テレビ(C-14VXB)	¥69,800
データレコーダー(MR-33DR)	¥12,800
ジョイスティック(2本)	¥7,000
ソフト(2本)	¥5,600
合計	¥185,000

わんだ〜らんど特価¥160,000

36回払の例
頭金¥0　初回 ¥8.500
残 ¥5,700×35回

ミュージックコンピュータ
ヤマハ YIS-503



本体(YIS-503)	¥64,800
テレビ(C14RX)	¥64,000
プレイカードセット(ZPA-01)	¥12,800
RFコンバータ(RF-01)	¥7,800
ジョイスティック(2本)	¥7,000
ソフト(2本)	¥5,600
合計	¥162,000

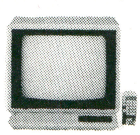
わんだ〜らんど特価¥139,000

36回払の例
頭金¥0　初回 ¥5,700
残 ¥5,000×35回

●今月の特選セットのテレビ(上記3点)
ビクター14型リモコンテレビ"Magazine"C-14RX定価¥64,000→¥49,800
(色) シルバー、アイボリー、ブルー、イエロー、レッド
色々な組み合せはご相談下さい。当店はお客様の身になって親せつ丁ねいにご相談に応じます。
別にビデオ端子付"Magazine"2もあります。ビクターC-14VXB●定価¥69,800→¥56,000



C-14RX



C-14VX

MSXパソコン+データレコーダ(サンヨーMR33DR)
(全て頭金ナシ 20回払の例)　●新製品

RAM	合計定価	初回	残19回
日立MBH1(32K)	¥75,600	¥5,600	¥4,000
東芝HX-10S(16K)	¥68,600	¥4,100	¥3,700
東芝HX-10D(64K)	¥78,600	¥4,200	¥4,200
●東芝HX-10DP(〃)	¥80,600	¥4,700	¥4,300
●東芝HX10DPN(〃)	¥82,600	¥5,200	¥4,400
ソニーHB-55(16K)	¥67,600	¥3,600	¥3,600
ソニーHB-75(64K)	¥82,600	¥5,200	¥4,400
サンヨーMPC-10(32K)	¥87,600	¥6,200	¥4,600
●サンヨーMPC-11(〃)	¥112,600	¥7,200	¥6,000
ゼネラル"パクソン"(16K)	¥159,300	¥8,900	¥8,500
ビクターHC-6(32K)	¥77,600	¥4,200	¥4,200
ヤマハYIS-303(16K)	¥62,600	¥4,500	¥3,300
ヤマハYIS-503(32K)	¥77,600	¥4,200	¥4,200
富士通FM-X(16K)	¥62,600	¥4,500	¥3,300
ナショナルCF-2000(〃)	¥67,600	¥3,600	¥3,600
●ナショナルCF-3000(64K)	¥92,600	¥5,100	¥5,100
●三菱MFL-120D(64K)	¥87,600	¥6,200	¥4,600
●三菱MFL-120(32K)	¥77,600	¥4,200	¥4,200

※端数処理の為、若干金額が違う場合があります。
現金特価はTELにてお問い合わせ下さい(大特価奉仕中)

★プレゼントソフトリスト(セットお買上げの方)

①UFO・インベーダー②ザ・スクランブル③ヘリ・パニック④ペンギンデート⑤コスモトラベラー⑥ゴルフカントリー⑦ゼロファイター⑧ギャングマン⑨スカイダイバー⑩パワーフェイル⑪ミステリーハウス⑫ダイヤモンドアドベンチャー⑬ピコピコ⑭ウォータードライバー⑮来なさい⑯3次元ボンバーマン⑰ポリスドッグ⑱スクウェアガーデン⑲コンテナクイズ⑳メイロデート㉑3Dウォータードライバー㉒詰将棋㉓家計簿㉔3次元ボンバーマン㉕暴走特急SOS㉖プロジェクトA

★プレゼント本リスト(本体及びセットお買上げの方)

①はじめてさわるMSXパソコン②はじめてさわるMSXパソコン2　③BASICゲーム集④とび出せMSX⑤MSXビギナーズBASIC⑥BASICゼミナール⑦MSXポケットバンク1〜7

MSXパソコンお買上げ特典

- ゲームソフトテープ1本進呈(セットお買上げの方、当店指定)
- 入門書進呈(お買上げの方全員)
- ブランクテープ2本進呈
- 当店より粗品進呈
- ソフトカードの発行(1本に付1点捺印10点で3,000円相当の商品と交換)

◎当店ではソフトの通信販売もしております。リストがありますので100円切手同封の上御請求下さい。

東映オリジナル特選システム

カラーRGBモニター50万台突破記念セール!!

安さ・サービス・丁寧……………………………………………秋葉原の東映無線



東映カラーモニター"FTC"シリーズ

	型番	価格	仕様
12"	FTC-1201	¥69,800	0.47㎜ストライプピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
12"	FTC-1203	¥87,000	0.38㎜ドットピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
12"	FTC-1208	¥129,800	0.28㎜ドットピッチ4,050文字表示ハイコントラスト水平周波数24.3/8kHz16/8色
14"	FTC-1410H	¥59,600	0.52㎜ストライプピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
14"	FTC-1423H	¥84,500	0.42㎜ファインストライプピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75KHz
14"	FTC-1428H	¥88,500	0.39㎜ドットピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
14"	FTC-1435H	¥99,500	0.39㎜ドットピッチ4,050文字表示ハイコントラスト水平周波数24.3/8kHz16/8色
14"	FTC-1455H	¥138,800	0.31㎜ドットピッチ4,050文字表示ハイコントラスト水平周波数24.3/8kHz16/8色

Ⓐ NEC PC-6601 +ナショナル TX-12M2(12" 0.42㎜ドットピッチ、カラーモニター)+カラーケーブル……… ¥244,600→ 34%OFF ¥163,800

Ⓑ 日立 MB-S1/10 +ナショナル TX-12M2(12" 0.42㎜ドットピッチ、カラーモニター)+カラーケーブル+RQ-8100(データレコーダ) ¥242,600→ 35%OFF ¥159,800

Ⓒ NEC PC-6001MKⅡ +ナショナル TH14-NM2G(14" カラーモニター)+カラーケーブル+RQ-8100(データレコーダ)……………… ¥169,400→ 40%OFF ¥102,800

Ⓓ カシオ FP-1100 +ナショナル TH14-NM2G(14" カラーモニター)+カラーケーブル+RQ-8100(データレコーダ)……………… ¥212,600→ 54%OFF ¥99,800

FM-NEW7 FM-77シリーズ

Ⓐ FM-NEW7+RFモジュレター+RQ-8100(データレコーダ)…………… ¥126,300→ 21%OFF ¥99,800

Ⓑ FM-NEW7+TX-12M2(ナショナル, 12" 0.42㎜ドットピッチ、カラーモニター)+カラーケーブル+LFD-550FM(ミニフロッピーディスク)+IOポート・フロッピーケーブル+GP-500F(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥386,400→ 38%OFF ¥239,800

Ⓒ FM-77D1+C14-2191(日立, 14" 0.43㎜ドットピッチ、カラーモニター)+カラーケーブル+GP-500F(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥371,500→ 26%OFF ¥276,800

Ⓓ FM-77D2+TX-12M2(ナショナル, 12" 0.42㎜ドットピッチ、カラーモニター)+カラーケーブル+NEW RITEMAN(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥441,500→ 26%OFF ¥329,800

FM-11シリーズ

Ⓐ FM-11(AD2)+FTC-1435H+カラーケーブル+RP-80Ⅱ(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥510,100→ 20%OFF ¥409,800

Ⓑ FM-11(BS)+FTC-1208+カラーケーブル+MB27407(熱転写プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥641,200→ 19%OFF ¥524,800

Ⓒ FM-11(BS)+FTC-1455H+カラーケーブル+MB27410A(漢字プリンター)+プリンターケーブル+MB22440(マウス)+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥970,200→ 23%OFF ¥749,800

PC-8801MKⅡシリーズ

Ⓐ PC-8801MkⅡmodel10+TX-12M2(ナショナル, 12" 0.42㎜ドットピッチ、200ライン、カラーモニター)+カラーケーブル+RQ-8100(データレコーダ)……… ¥282,600→ 30%OFF ¥199,800

Ⓑ PC-8801MkⅡmodel10+FTC-1435H+カラーケーブル+RP-80Ⅱ(ドットプリンター)+プリンターケーブル+RQ-8100(データレコーダ)+プリンター用紙1,000枚……… ¥371,800→ 20%OFF ¥299,800

Ⓒ PC-8801MkⅡmodel20+FTC-1208+カラーケーブル+特選ドライブ1台+ディスケット10枚……… ¥438,600→ 25%OFF ¥329,800

Ⓓ PC-8801MkⅡmodel20+FTC-1455H+カラーケーブル+特選ドライブ1台+GP-550E(漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥577,900→ 28%OFF ¥418,800

Ⓔ PC-8801MkⅡmodel30+FTC-1208+カラーケーブル+NEW RITEMAN(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ユーカラJJ(ワープロソフト)+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥546,900→ 23%OFF ¥424,800

Ⓕ PC-8801MkⅡmodel30+FTC-1435H+カラーケーブル+GP-550E(漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥528,600→ 23%OFF ¥411,800

Ⓖ PC-8801MkⅡmodel30+FTC-1455H+カラーケーブル+NK3618-22(漢字プリンター・ケーブル付)+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥674,600→ 23%OFF ¥524,800

PC-9801Fシリーズ

Ⓐ PC-9801E+FTC-1208+カラーケーブル+特選ドライブ2台+GP-550E(漢字プリンター)+プリンターケーブル+漢字ソフト用ROM+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥663,900→ 30%OFF ¥469,800

Ⓑ PC-9801E+FTC-1435H+カラーケーブル+PFD-8(標準フロッピーディスク)+高速インターフェースボード+PC-PR201(漢字プリンター・ケーブル付)+システムディスク+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙(15×11)1,000枚……… ¥895,800→ 18%OFF ¥742,800

Ⓒ PC-9801F1+12M-18B(シャープ, 12" グリーンモニター)+特選ドライブ1台+ディスケット(2DD)10枚……… ¥474,800→ 21%OFF ¥379,800

Ⓓ PC-9801F1+FTC-1208+カラーケーブル+特選ドライブ1台+NK3618-22(漢字プリンター・ケーブル付)+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥798,600→ 25%OFF ¥599,800

Ⓔ PC-9801F1+FTC-1455H+カラーケーブル+特選ドライブ1台+NM-9300RO(漢字プリンター・ケーブル付)+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥826,600→ 19%OFF ¥669,800

Ⓕ PC-9801F2+FTC-1208+カラーケーブル+GP-550E(漢字プリンター)+プリンターケーブル+漢字ソフト用ROM+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥686,900→ 21%OFF ¥542,800

Ⓖ PC-9801F2+FTC-1435H+カラーケーブル+NK3618-22(漢字プリンター・ケーブル付)+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙1,000枚……… ¥758,300→ 21%OFF ¥599,800

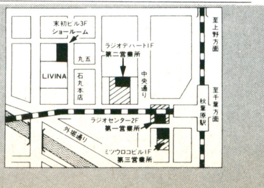
Ⓗ PC-9801F2+FTC-1455H+カラーケーブル+PC-PR201(漢字プリンター・ケーブル付)+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙(15×11)1,000枚……… ¥862,100→ 18%OFF ¥708,800

新品限定特別価格

〈本　体〉	〈DOS〉	〈漢字ROM〉
カシオFP-1100……… ¥128,000→ ?	富士通 OS-9LEVEL II (EX、AD、ST用)… ¥58,000→ ?	NEC PC-8001MKⅡ-01……… ¥32,000→ ?

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 東映無線株式会社

第1営業所	東京都千代田区外神田1－14－2	ラジオセンター	〒101	☎(253)0987(251)2763	木曜定休日
第2営業所	東京都千代田区外神田1－10－11	ラジオデパート	〒101	☎(251) 1014 ～5	火曜定休日
第3営業所	東京都千代田区外神田1－15－6	ミツウロコビル	〒101	☎(253) 5741 (代)	無休
ショールーム	東京都千代田区外神田1－5－8	末初ビル	〒101	☎(253) 9896 (代)	無休



マイコンBASICマガジン別冊

マイコンBASIC Magazine DELUXE Ⅳ



定価1500円

好評発売中!!

52機種278本のパソコン・ソフトを満載

各機種ごとのわかりやすい説明とコマンド表つき
ゲームを楽しみながらプログラミングの学習に役立ちます

※お求めはお近くの書店，または本社出版販売部まで…

電波新聞社　出版販売部

東京本社	〒141	東京都品川区東五反田1-11-15	☎ 03-445-6111
大阪本社	〒530	大阪市北区中之島３－２－４	☎ 06-203-3361
西部本社	〒812	福岡市博多区博多駅前2-12-23	☎092-431-7411

AKIHABARA
秋葉原 CVA
COMPUTER VISUAL & AUDIO

お申し込みは☎コレクトコール〈106番〉で!!
※都内の方はコレクトコールできません。
東京03(258)3710(代)
受付時間 AM10:00~PM8:00 マイコンベーシック係



富士通 FM-NEW7
ソフトはFM-7と完全コンパチ!

MB25015(本体)……99,800円
MB27343(14インチカラーCRT)……67,800円
MB26512(カラーCRTケーブル)……1,800円
MB27501(FMデータレコーダ)……12,800円
合計価格 ~~182,200円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々5,700円 ボ2.5万×3回
●48回均等支払例 月々4,500円



富士通 FM-77
3.5インチマイクロフロッピーディスク採用!

MB25250(本体)……228,000円
MB27343(14インチカラーCRT)……67,800円
MB26512A(カラーCRTケーブル)……2,400円
合計価格 ~~298,200円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々8,900円 ボ4.5万×3回
●48回均等支払例 月々7,600円

NEC PC-8801mkII
PC-8801mkIIモデル30(本体)……275,000円
PC-KD551(14インチカラーCRT)……118,000円
合計価格 ~~393,000円~~

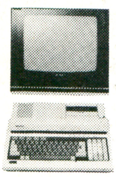
●20回支払(ボーナス併用)例 月々11,000円 ボ5.5万×3回
●48回均等支払例 月々9,300円

SHARP MZ-1500
高速、クイックディスク搭載のクリーンコンピューター!

MZ-1500(本体)……89,800円
MZ-1D15B(14インチカラーCRT)……72,000円
合計価格 ~~161,800円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々5,100円 ボ2万×3回
●48回均等支払例 月々3,900円

SHARP パソコンテレビ X1 CS/K



拡張I/Oポート、2ポート内蔵
CZ-803C(本体)……119,800円
CZ-801D(14インチカラーディスプレイテレビ)……99,800円
合計価格 ~~219,600円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々6,400円 ボ3万×3回
●48回均等支払例 月々5,300円

漢字ROM標準実装
CZ804C(本体)……139,800円
CZ-801D(14インチカラーディスプレイテレビ)……99,800円
合計価格 ~~239,600円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々6,700円 ボ3.5万×3回
●48回均等支払例 月々5,800円

HITACHI S1
1MBのメモリ空間
高速多機能グラフィック



S1モデル10(MB-S1/10,本体)……128,000円
C12-2120(12インチカラーCRT)……89,800円
TRQ-1500(データレコーダ)……13,800円
合計価格 ~~231,600円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々7,000円 ボ3万×3回
●48回均等支払例 月々5,500円

SONY SMC-777C
4096色カラーパレット内蔵、グラフィック最強マシン!

SMC-777C(本体)……168,000円
KV-14CP1(14インチカラーディスプレイテレビ)……99,800円
SHK-0001(カラーCRTケーブル)……7,600円
合計価格 ~~275,400円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々7,800円 ボ4万×3回
●48回均等支払例 月々6,600円

NEC PC-9801F
PC-9801F2(本体)……398,000円
PC-KD551(14インチカラーCRT)……118,000円
合計価格 ~~516,000円~~

☆オプション PC-PR201(24ドットプリンタ)298,000円

●20回支払(ボーナス併用)例 月々14,200円 ボ7.5万×3回
●48回均等支払例 月々12,300円

MSX
■本体



富士通 FM-X

メーカー名	型番	標準価格	均等支払例
富士通	FM-X	~~49,800円~~	3,200円×15回
ソニー	HB-55	~~54,800円~~	3,200円×15回
日立	MB-H1	~~62,800円~~	3,000円×15回
ビクター	HC-6	~~64,800円~~	3,200円×20回
三菱	ML-F120	~~64,800円~~	3,200円×20回
キャノン	V-20	~~64,800円~~	3,200円×20回
ヤマハ	YIS-503	~~64,800円~~	3,200円×20回

メーカー名	型番	標準価格	均等支払例
東芝	HX-10DP	~~67,800円~~	3,200円×20回
東芝	HX-10DPN	~~69,800円~~	3,300円×20回
ソニー	HB-75	~~69,800円~~	3,500円×20回
三洋	MPC-10	~~74,800円~~	3,500円×20回
三菱	ML-F120D	~~74,800円~~	3,800円×20回
ナショナル	CF-3000	~~79,800円~~	3,900円×20回
パイオニア	PX-7	~~89,800円~~	4,500円×20回
三洋	MPC-11	~~99,800円~~	5,000円×20回



SONY HB-75

MSX 組み合せ

プリンターシステム
HX-10DP(本体)……67,800円
HX-P550(ドットプリンタ)……84,800円
HX-P501(プリンタケーブル)……5,000円
PA-7230(データレコーダ)……12,800円
HX-T300(アンテナ切換器)……1,500円
合計価格 ~~171,900円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々5,300円 ボ2万×3回
●48回均等支払例 月々4,000円

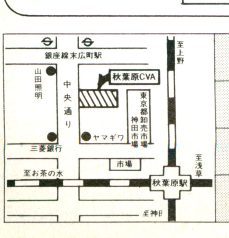
フロッピーシステム
HB-75(本体)……69,800円
HBD-50(3.5インチFDD)……89,800円
OM-D3440(ブランクディスケット10枚)……13,500円
合計価格 ~~173,100円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々4,900円 ボ2.5万×3回
●48回均等支払例 月々4,200円

■今月のお買い得セット (JOYスティック&ゲームソフトつき!!)

メーカー名	セット名	セット価格	均等支払例
三菱	ML-8000セット	~~68,100円~~	3,100円×20回
東芝	HX-10Dセット	~~72,100円~~	3,300円×20回
ナショナル	CF-2000セット	~~63,100円~~	3,800円×15回

メーカー名	セット名	セット価格	均等支払例
ソニー	HB-55セット	~~63,100円~~	3,800円×15回
キャノン	V-10セット	~~63,100円~~	3,600円×15回
ヤマハ	CX-5F(本体のみ)	~~64,800円~~	3,200円×20回



3F	CVA事業部(OFFICE) ※無料マイコン教室
2F	パソコンソフト 書籍
1F	パソコン全般
B1F	ビジネスパソコン ワープロ

無料パソコン教室開催中! NEC PC-9801F2使用
紹介コース・初級コース・中級コース・応用コース
※人数に制限がありますので予約が必要です。お電話にてお問合せ下さい。
TEL. 03-258-3711(代)

資本金/110億4,979万円 売上高/6,951億円(昭和59年2月現在)

ジャスコ株式会社CVA事業部
〒101 東京都千代田区外神田4-4-2

キ リ ト リ 線

月刊マイコンBASICマガジン⑩愛読者カード

●記事欄　□OFコーナー　□質問・感想

●あなたのマイコンシステムをご紹介ください(有：無)

本体 ＿＿＿＿　ディスプレイ ＿＿＿＿　その他 ＿＿＿＿

●今後のグレードアップ計画は……
(マイコンを持ってない方はほしい機種を)

本体 ＿＿＿＿　ディスプレイ ＿＿＿＿　その他 ＿＿＿＿

●今月号でおもしろかった記事(本誌)

第1位＿＿＿＿　第2位＿＿＿＿　第3位＿＿＿＿

SUPER Softマガジンでは……

第1位＿＿＿＿　第2位＿＿＿＿　第3位＿＿＿＿

●希望する記事内容は……

①プログラム・テクニックでは
②マイコン本体，周辺機器では
③ソフトウエア紹介では(ビデオゲーム含む)

キリトリ線

郵便はがき

40円切手をお貼り下さい

141-□□

（受取人）

東京都品川区

東五反田1—11—15

電波新聞社出版部

月刊マイコンBASICマガジン

編集部⑩行

ご住所（ふりがな） 〒	都・道 府・県 —	TEL — —
ご氏名（ふりがな）	・性別 男・女 ・年齢	

●ご職業　1.学生　2.会社員　3.公務員　4.自由業　5.その他（　　）

●本誌をお求めになった書店名

1週間に何時間マイコンを操作しますか？　（　時間　分）

本誌を　毎月・ときどき・初めて買う

●SUPER Softアンケート（ベスト3をご記入ください）

		タイトル	メーカー	機種
パソコン	①			
	②			
	③			
業務用	①			
	②			
	③			

※業務用とはビデオ・ゲーム・センターにあるゲームのことです。

払込通知票

通常払込料金加入者負担

口座番号	東京 5 51961
加入者名	株式会社 電波新聞社
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
料金	払込み 特殊 円
備考	

（郵便番号　　　　）

読者整理番号

受付局日附印

■ この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

払込票

通常払込料金加入者負担

口座番号	東京 5 51961
加入者名	株式会社 電波新聞社
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	
備考	受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

59.3.1 現在

PC-8001活用研究・実務編	1,500円	〒300円	改定マイコン学入門基本18章	1,400円	〒300円
PC-8001活用研究・ゲーム編	1,200円	〒300円	トランジスタと半導体入門基本18章	1,300円	〒250円
PC-8001活用研究 ビジネスグラフィックス	1,500円	〒300円	デジタル・IC 入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座（1）	1,300円	〒300円	ホームビデオ入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座（2）	1,300円	〒300円	ビデオ技術入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座（3）	1,400円	〒300円	ビジネスマイコン入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座（4）	1,400円	〒300円	マイコンパソコン OA入門基本18章	1,500円	〒300円
マイコン機械語入門	1,300円	〒300円	無線通信入門基本18章	1,300円	〒250円
パソコン・グラフィックス	1,300円	〒250円	デジタル技術入門基本18章	1,500円	〒250円
たのしいマイコン教室	1,200円	〒300円	OA導入から活用まで	1,300円	〒250円
Z80マイコンプログラムテクニック	1,300円	〒250円	マイコンOA用語辞典	2,300円	〒250円
MZ—80 活用研究	1,900円	〒300円	エレクトロニクス用語辞典	2,500円	〒300円
PC—6001 活用研究	1,300円	〒300円	総合電子部品ハンドブック	10,000円	〒400円
MZ—2000 活用研究	1,300円	〒300円	BASIC MAGIC	980円	〒250円
改定電気学入門基本18章	1,200円	〒250円	OA導入80のポイント	1,200円	〒250円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03—445—6111	関東総局	0273—26—3206	神戸支局	078—391—5885
大阪本社	06—203—3361	静岡支局	0542—54—6405	広島支局	082—228—5581
西部本社	092—431—7411	新潟支局	0252—45—2526	高松支局	0878—61—3111
名古屋支局	052—261—4541	松本支局	0263—36—2266	下関支局	0832—67—7478
札幌支局	011—641—5591	金沢支局	0762—63—8661	熊本支局	096—380—7500
仙台支局	0222—27—7211	京都支局	075—221—8021	鹿児島支局	0992—26—3630

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。
ディーで確実，そしておトクな定期購読をぜひご利用下さいませ。
ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合も右の振替用紙
接ご注文下さい。

定期購読料

気　店	¥ 14,400	マイコン	¥ 6,240
ioVideo	¥ 7,200	ラジオの製作	¥ 7,560
OA情報	¥ 6,000	マイコンBASICマガジン	¥ 4,440
		OAパソコン	¥ 6,000

購読の特典

とも送料は弊社負担をいたします。なお「マイコンBASICマガジン」に関しては
読者負担とさせていただきます。
号も通常の定価でご購読いただけます。
店は13冊分の購読できます。
コン・OA情報は定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単で
郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出い
けですみます。
申込書に必要事項を記入ください。なお1年間，或は2年間購読かをはっきりご
ださい。
通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払
絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
て記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出
ださい。
よるご送金は，着本までに約2週間ほどかかりますのでお含みおきください。
の場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

購読申込書

昭和　年　月　日

定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
	年　より　年間	円

御希望誌・ソフトテープ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

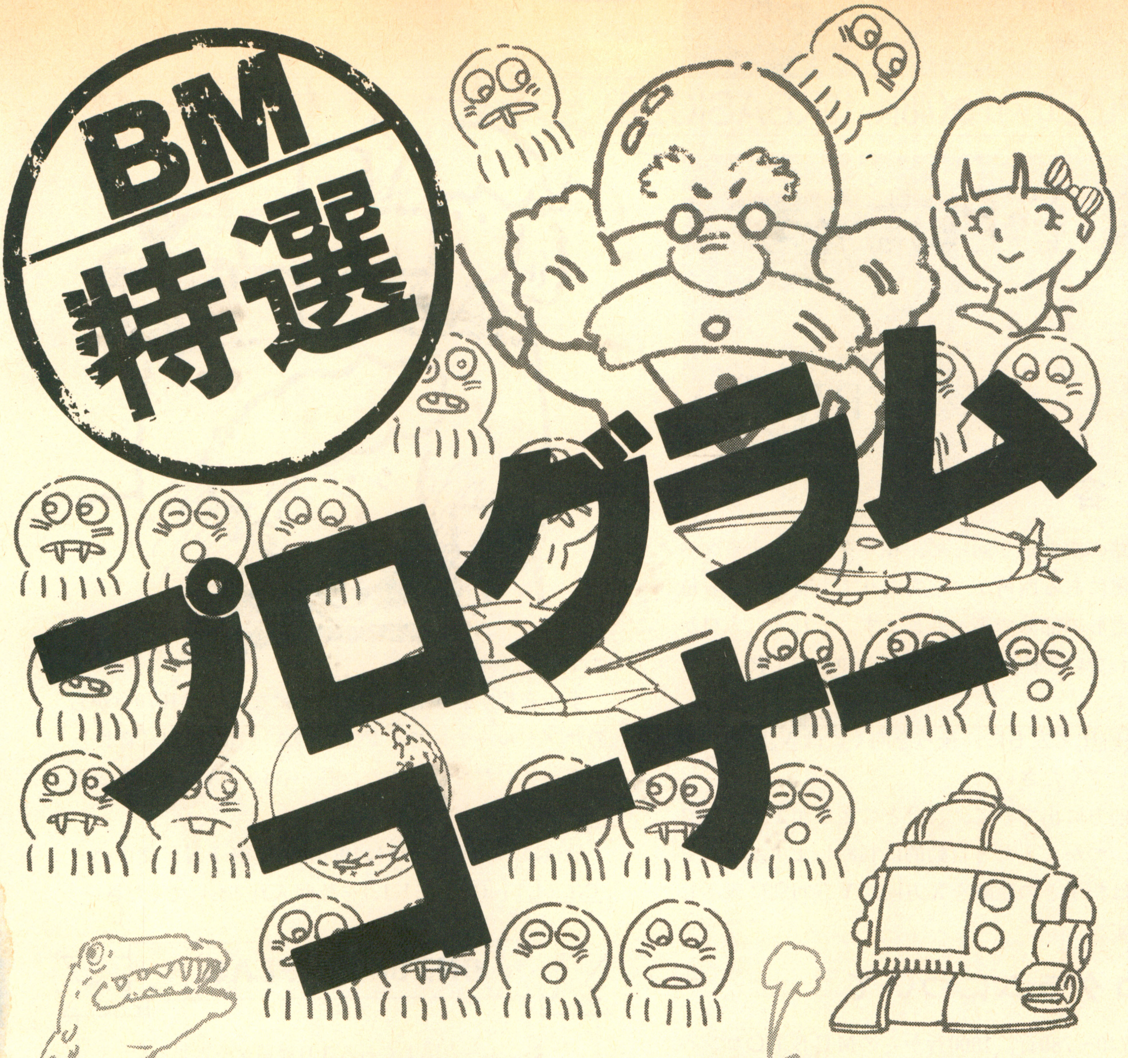
フリガナ	産業分類	所属又は職種
送付先 住所 □□□-□□		

フリガナ	電話	年令	性別
送付先 貴名 ㊞		才	男・女

通信欄

この、払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

BM特選 プログラムコーナー



本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，“CHECKER FLAG”というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，(変数表，フローチャートなどもあるとよい)⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください**。ミスを防ぐためにかならずチェックし，二～三回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなど**を明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

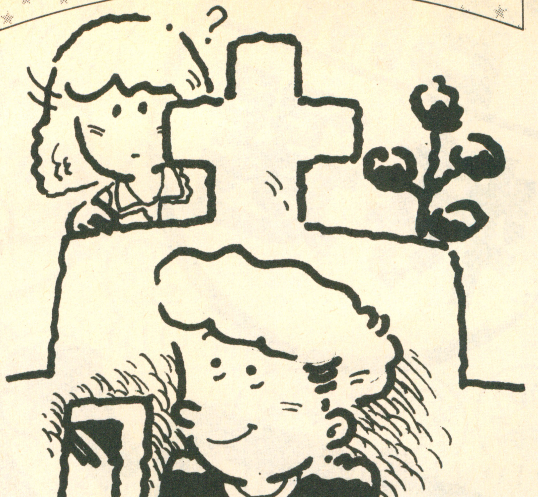
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部
「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

APPLE II/II e(48K,10KBASIC)用

禁じられた遊び

RINGO



★内　容

3D迷路の中を走り回って，相手をつかまえるゲームです。奥にある四角がつきあたりで，自分のいる位置は下の台形の部分で表示されます。それと，入口が完全に合わないで曲がると，壁にぶつかって終わってしまいます。

キーは[F][H]で左右に，後ろを向くには[V][B]のいずれかを押してください。

相手が前方に出ていて，自分との距離が1ブロック以下なら，つかまえたと自動的に判断します。また下のほうには相手との距離をX方向，Y方向別に表示してあります。

★プログラムについて

今回は740〜780行，1600行からのMUSICコンパイラについて説明します。Z$を〝4567CDEFGABHR〟とすると，〝ファソラシドレミファソラシド(＋休符)〟となります。そして1810行からのサブ・ルーチンを呼ぶと，1670行からのサブ・ルーチンを使って，音程と長さをメモリにPOKEします。

そして1900行からのサブ・ルーチンでマシン語を組めば，あとは740〜780行をメイン・プログラムの中に入れて1音ずつ読み出しては音を出して，同じ曲を何度でもくり返します。

多少音程がおかしいので，気になる人は1670行からのサブ・ルーチンでIF文内のA（音程）B（音長）を変えてください。また，長い音は〝AAA〟などとしてください。

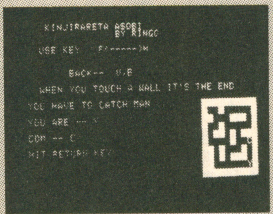
最後に，入力の時には1000行のPRINT文中に，[CTRL]＋[G]（BELL）を数回入れておいてください。

CHECKER FLAG

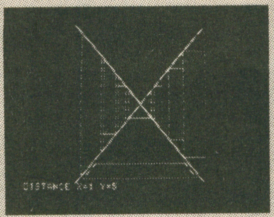
影：ふ〜ん，よくある3D迷路ゲームじゃないの？　流行遅れって感じだよ！

編：そうじゃありません！　このゲームにはミュージック・コンパイラが付いていて，移動するたびに「禁じられた遊び」の曲が流れるんですよ。どうです，やっぱりスゴイでしょ？

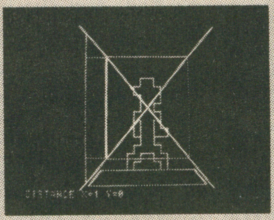
影：ふむ，知らんかった。ゴメン!!



《写真1》タイトルとキー操作。右下に迷路が表示される



《写真2》移動すると「禁じられた遊び」の曲が流れる



《写真3》相手をつかまえた！　最後まで行けるかな？

禁じられた遊びのプログラム・リスト

```
100  HIMEM: 45000
110  DIM Q(10,10)
120  GOSUB 1120
130  GOSUB 1290
140  GOSUB 1610
150  GOSUB 1430
160 X1 = 9:Y1 = 9:X2 = 9:Y2 = 6:D
     1 = 1
170  ROT= 0: SCALE= 1: HCOLOR= 3
180  GOTO 250
190  REM --KEY/1--
200  IF A = 198 THEN D1 = (D1 = 4
     ) *  - 3 + (D1 <  > 4) * 1 +
     D1: REM   KEY=F
210  IF A = 200 THEN D1 = (D1 = 1
     ) * 3 + (D1 <  > 1) *  - 1 +
     D1: REM  KEY=H
220  IF A = 194 OR A = 214 THEN D
     1 = (D1 > 2) *  - 2 + (D1 <
     3) * 2 + D1: REM KEY=V,B
230  GOTO 930
240  REM --PRINT--
250  HGR
260  HPLOT 60,0 TO 220,160: HPLOT
     60,160 TO 220,0
270  HPLOT 85,140 TO 195,140 TO 2
     10,155 TO 70,155 TO 85,140
280  POKE  - 16304,0: POKE  - 162
     97,0
290  IF D1 = 1 THEN 340
300  IF D1 = 2 THEN 440
310  IF D1 = 3 THEN 540
320  IF D1 = 4 THEN 640'
330  REM --D1=1(UP)--
340 I = 0:N = 0
350  IF Q(X1,Y1 - N) = 1 THEN 410

360  IF Q(X1 - 1,Y1 - N) = 0 THEN
      ROT= 0: SCALE= (9 - N) * 3:
      DRAW 1 AT 140,80
370  IF Q(X1 + 1,Y1 - N) = 0 THEN
      ROT= 32: SCALE= (9 - N) * 3
     : DRAW 1 AT 140,80
380  IF X1 = X2 AND Y1 - N = Y2 THEN
      ROT= 0: SCALE= (9 - N): DRAW
     3 AT 140,100:I = 1
390 N = N + 1
400  GOTO 350
410  ROT= 0: SCALE= (9 - N) * 7: DRAW
     2 AT 140,80
420  GOTO 740
430  REM --D1=2(LEFT)--
440 I = 0:N = 0
450  IF Q(X1 - N,Y1) = 1 THEN 410

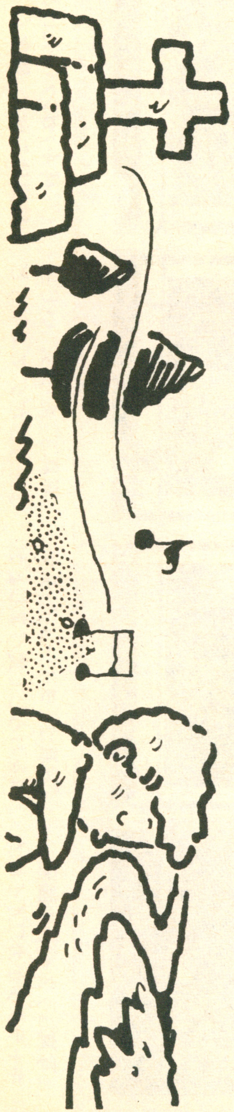
460  IF Q(X1 - N,Y1 + 1) = 0 THEN
      ROT= 0: SCALE= (9 - N) * 3:
      DRAW 1 AT 140,80
470  IF Q(X1 - N,Y1 - 1) = 0 THEN
      ROT= 32: SCALE= (9 - N) * 3
     : DRAW 1 AT 140,80
480  IF X2 = X1 - N AND Y1 = Y2 THEN
      ROT= 0: SCALE= (9 - N): DRAW
     3 AT 140,100:I = 2
490 N = N + 1
500  GOTO 450
510  ROT= 0: SCALE= (9 - N) * 7: DRAW
     2 AT 140,80
520  GOTO 740
530  REM --D1=3(DOWN)--
540 I = 0:N = 0
550  IF Q(X1,Y1 + N) = 1 THEN 410

560  IF Q(X1 + 1,Y1 + N) = 0 THEN
      ROT= 0: SCALE= (9 - N) * 3:
      DRAW 1 AT 140,80
570  IF Q(X1 - 1,Y1 + N) = 0 THEN
      ROT= 32: SCALE= (9 - N) * 3
     : DRAW 1 AT 140,80
580  IF X1 = X2 AND Y1 + N = Y2 THEN
      ROT= 0: SCALE= (9 - N): DRAW
     3 AT 140,100:I = 3
590 N = N + 1
600  GOTO 550
610  ROT= 0: SCALE= (9 - N) * 7: DRAW
     2 AT 140,80
620  GOTO 740
630  REM --D1=4(RIGHT)--
640 I = 0:N = 0
650  IF Q(X1 + N,Y1) = 1 THEN 410

660  IF Q(X1 + N,Y1 - 1) = 0 THEN
      ROT= 0: SCALE= (9 - N) * 3:
      DRAW 1 AT 140,80
670  IF Q(X1 + N,Y1 + 1) = 0 THEN
      ROT= 32: SCALE= (9 - N) * 3
     : DRAW 1 AT 140,80
680  IF X2 = X1 + N AND Y1 = Y2 THEN
      ROT= 0: SCALE= (9 - N): DRAW
     3 AT 140,100:I = 4
690 N = N + 1
700  GOTO 650
710  ROT= 0: SCALE= (9 - N) * 7: DRAW
     2 AT 140,80
720  GOTO 740
730  REM --MUSIC--
740 Z1 =  PEEK (D)
750  IF Z1 = 255 THEN D = 28672: FOR
     Z1 = 0 TO 500: NEXT : GOTO 8
     20
760  IF Z1 = 200 THEN  FOR Z1 = 0
      TO 300: NEXT :D = D + 2: GOTO
     820
770  POKE 768,Z1
780 D = D + 1:Z1 =  PEEK (D):D =
     D + 1
790  POKE 769,Z1
800  CALL 800
810  REM --MAN MOVE--
820 A1 =  INT ( RND (1) * 4) + 1
830  IF (I <  > 0) * ((A1 - 2 = D
     1) + (A1 + 2 = D1)) THEN 820

840  IF A1 = 1 THEN X3 = X2:Y3 =
     Y2 - 1
850  IF A1 = 2 THEN X3 = X2 - 1:Y
     3 = Y2
860  IF A1 = 3 THEN X3 = X2:Y3 =
     Y2 + 1
870  IF A1 = 4 THEN X3 = X2 + 1:Y
     3 = Y2
880  IF Q(X3,Y3) = 1 THEN 820
890 X2 = X3:Y2 = Y3
900  REM --YOU MOVE--
910 A =  PEEK ( - 16384): POKE  -
     16368,0
920  IF A > 127 THEN 200
930  IF D1 = 1 THEN X4 = X1:Y4 =
     Y1 - 1
940  IF D1 = 2 THEN X4 = X1 - 1:Y
     4 = Y1
950  IF D1 = 3 THEN X4 = X1:Y4 =
     Y4 + 1
960  IF D1 = 4 THEN X4 = X1 + 1:Y
     4 = Y1
970  IF Q(X4,Y4) = 1 THEN 1080
980 X1 = X4:Y1 = Y4
990  VTAB 21: HTAB 1: PRINT "DIST
     ANCE X="; ABS (X1 - X2)" Y="
     ; ABS (Y1 - Y2)
1000  IF  ABS (X1 - X2) < 2 AND  ABS
     (Y1 - Y2) < 2 AND I <  > 0 THEN
     SC = SC + 100: PRINT "";: GOTO
     1030
1010  GOTO 250
1020  REM --MAN CAUGHT--
1030 X2 =  INT ( RND (1) * 10) +
     1
1040 Y2 =  INT ( RND (1) * 10) +
     1
1050  IF Q(X2,Y2) = 1 THEN 1030
1060  GOTO 250
1070  REM --END--
1080  TEXT : HOME : PRINT "END!!!
     ": PRINT "YOUR SCORE=";SC: PRINT
     "HIT RETURN KEY": INPUT A$
1090 X1 = 9:Y1 = 9:X2 = 9:Y2 = 6:
     SC = 0:D1 = 1:D = 28672
1100  GOTO 150
1110  REM --MAZE MAKE--
1120  FOR I = 1 TO 10
1130  FOR N = 1 TO 10
1140  READ A
1150 Q(N,I) = A
1160  NEXT : NEXT
1170  RETURN
1180  DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
1190  DATA 1,0,0,1,0,0,0,0,0,1
1200  DATA 1,1,0,0,0,1,1,1,0,1
1210  DATA 1,0,0,1,0,0,0,0,0,1
1220  DATA 1,0,1,1,0,1,0,1,1,1
1230  DATA 1,0,0,0,0,1,0,0,0,1
1240  DATA 1,1,0,1,0,0,0,1,0,1
1250  DATA 1,1,0,1,0,1,1,1,0,1
1260  DATA 1,1,0,0,0,0,0,0,0,1
1270  DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
1280  REM --DATA POKE--
1290 I = 45056
1300  POKE 232,0: POKE 233,176
1310  READ A
1320  IF A = 300 THEN  RETURN
1330  POKE I,A
1340 I = I + 1: GOTO 1310
1350  DATA  3,0,8,0,27,0,37,0
1360  DATA 3,3,4,4,7,4,6,6,6,1,3,
     6,6,6,4,5,4,4
1370  DATA 0
1380  DATA 3,6,5,5,4,4,7,7,6
1390  DATA 0
1400  DATA 3,4,6,6,6,7,6,7,6,6,5,
     4,5,4,5,5,6,5,6,5,4,4,7,4,7,
     4,4,4,6,6,5,5,4,7,4,4,7,4,5,
     4,4,7,4,7,7,6,7,6,5,6,6,7,6,
     6,6,5
1410  DATA 0,300
1420  REM  --MAZE PRINT &DEMO--
1430  HOME
1440  FOR I = 1 TO 10
1450  FOR N = 1 TO 10
1460  IF Q(N,I) = 1 THEN  VTAB I +
     10: HTAB N + 30: INVERSE : PRINT
     " ": NORMAL
1470  NEXT : NEXT
1480  VTAB 16: HTAB 39: PRINT "C"

1490  VTAB 19: HTAB 39: PRINT "Y"
     ;
1500  VTAB 1: HTAB 1
1510  PRINT "   KINJIRARETA ASOBI
     "
1520  PRINT "                  BY RI
     NGO": PRINT
1530  PRINT "  USE KEY   F<----->
     H": PRINT : PRINT
1540  PRINT "        BACK--  V,B":
     PRINT
1550  PRINT "  WHEN YOU TOUCH A W
     ALL IT'S THE END": PRINT
1560  PRINT "YOU HAVE TO CATCH MA
     N": PRINT
1570  PRINT "YOU ARE -- Y": PRINT
     : PRINT "COM -- C": PRINT
1580  INPUT "HIT RETURN KEY";A$
1590  RETURN
1600  REM --MUSIC BEGIN--
1610  GOSUB 1910
1620 Z$ = "EEEEDCC766CEAAAAGFFEDD
     EFEFEGFEEDCC767777C76666"
1630  GOSUB 1820
1640 D = 28672
1650  RETURN
1660  REM --DATA MAKE--
1670  IF A$ = "C" THEN A = 24:B =
     130
1680  IF A$ = "D" THEN A = 22:B =
     155
1690  IF A$ = "E" THEN A = 21:B =
     170
1700  IF A$ = "F" THEN A = 20:B =
     185
1710  IF A$ = "G" THEN A = 19:B =
     200
1720  IF A$ = "B" THEN A = 17:B =
     230
1730  IF A$ = "A" THEN A = 18:B =
     220
1740  IF A$ = "7" THEN A = 25:B =
     110
1750  IF A$ = "6" THEN A = 27:B =
     100
1760  IF A$ = "5" THEN A = 29:B =
     70
1770  IF A$ = "4" THEN A = 31:B =
     70
1780  IF A$ = "R" THEN A = 200:B =
     200
1790  IF A$ = "H" THEN A = 16:B =
     230
1800  RETURN
1810  REM --MUSIC MAKER--
1820 D = 28672: REM $7000
1830  FOR F = 1 TO  LEN (Z$)
1840 A$ =  MID$ (Z$,F,1)
1850  GOSUB 1670
1860  POKE D,A:D = D + 1: POKE D,
     B:D = D + 1
1870  NEXT
1880  POKE D,255
1890  RETURN
1900  REM --MUSIC MACINE LANGUAGE
      SUB--
1910  DATA 173,48,192,173,0,3,32,
     168,252,206,1,3,240,3,76,32,
     3,96,255
1920  FOR I = 800 TO 818
1930  READ A
1940  POKE I,A
1950  NEXT
1960  RETURN
```

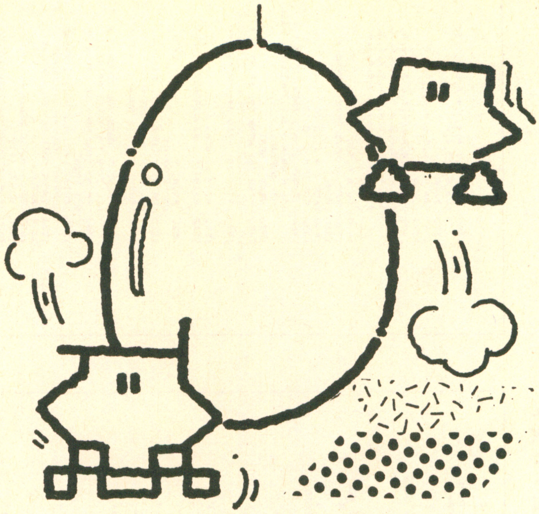


★電気店にＸ１のゼビウスを持っていき他の人にやらせた。こっそりジョイスティックを付けて後ろで操作した。（大分市・**生野裕司12才**）……【**編**：影さんがよくやってました。**編集長**：悪知恵だけは１人前だからな。】

ベーシックマスターJr./LII2用

HUMPTY DUMPTY

長瀬　謙悟



▶ストーリー

あなた（TEY　TEY）は，おなかがすいてたまりません。運のいい事に，タマゴ（HUMPTY　DUMPTY）のぶら下がっている部屋を見つけました。あなたは「しめた！」とばかりに，食べはじめましたが……。

▶内　容

[J]と[K]で左右に動けます。タマゴのぶら下がっているとなりのロープの下でスペース・キーを押すと，タマゴがおりてきます。床についたら，食べてください。

しかし，この部屋の守り神がいて，せっかく食べたタマゴをまたぶら下げてしまいます。それに，このタマゴをぶら下げているリールもさびついていて，2回使うとこわれてしまい，タマゴは床に落ちて割れてしまいます。

タマゴを4こ食べて，割れたのが2こ以下なら面クリアです。なお，両はじのカベにぶつかると，反対側にテレポートします。

▶プログラム

特別な命令は使っていないので，移植は楽だと思います。

工夫したのは，守り神の出てくる確率などです（たいした事はない）。

タマゴの位置は，すべて配列に入っていて，それを使って座標計算をしています。

参考資料

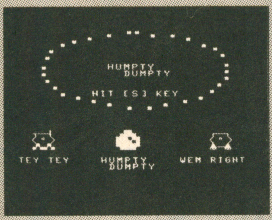
「マニュアル」，「ゲームライブラリー」

CHECKER FLAG

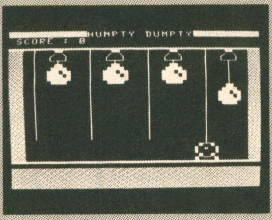
Dr.D：64×48ドットでキャラクタを作ったんだね。かわいいじゃないか！

編：ベーシックマスターにこんなキャラがありましたっけ？

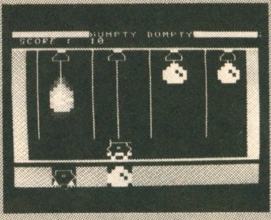
Dr.D：実はキャラクタ・コードの1～15に入ってるんだ。ただし，カーソル移動などの命令と重なってるから，表示するには前にCHR$(1)とつける必要があるんだ。



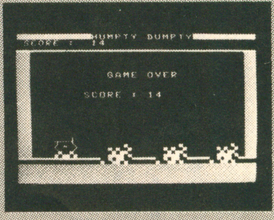
《写真1》タイトル画面。キャラクタがカワイイね！



《写真2》ヨイショ！ タマゴをおろして食べましょう



《写真3》あらら，いじ悪な守り神がタマゴをもどしちゃった！



《写真4》ガンバッたけど，結果は失敗！ 残念！

★ＯＦでよく影さんのことを影と呼びすてにする人がいるけど，ほんとによくないと思うよ，なっ影!!（神奈川県川崎市・仕事人中村主人）……【影：調子いいぞ！編：♪調子をそろえてイチニサン♪影：スズメの学校か？】

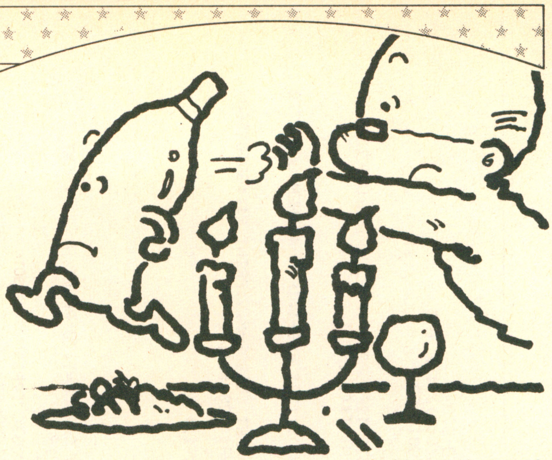
HUMPTY DUMPTYのプログラム・リスト

```
10 REM [[[[[ HUMPTY DUMPTY ]]]]]
20 RANDOMIZE :CLEAR :DIM T$(3),X9(4),Y9(4),R1(4),H$(2),O(4)
30 LET T$(1)=CHR$($89,$85,$88,$A,8,8,8,$90,$22,$92,$A,8,8,8,1,$B,1,$F,1,2)
40 LET T$(2)=CHR$($8A,$85,$89,$A,8,8,8,$90,$22,$92,$A,8,8,8,1,2,1,$E,1,$B)
50 LET T$(3)=CHR$($8A,$85,$88,$A,8,8,8,$90,$22,$92,$A,8,8,8,$1,$B,$1,$E,$1,$2
)
60 LET W$=CHR$($84,$85,$83,$A,8,8,8,$90,$22,$92,$A,8,8,8,$9E,$85,$9E)
70 LET G$=CHR$($1,$C,$60,$1,$3,$A,8,8,8,$60,$1,$5,$1,$A,$A,8,8,8,$1,$A,$60,$1
,$1)
80 LET H$(1)=G$
90 LET G$=CHR$(1,3,1,3,1,2,$A,8,8,8,1,7,1,7,1,2,$A,8,8,8,8,1,3,1,2,1,1,1,3)
100 LET H$(2)=G$
110 LET R$=CHR$(1,$C,$8B,1,3,$A,8,8,8,$F2,$22,$F5,$A,8,8,8,1,$B,$85,1,2)
120 LET S$=CHR$(1,2,$F8,1,2,$A,8,8,8,1,5,1,8,1,6,$A,8,8,8,1,$B,$85,1,2)
130 LET C$=CHR$($20,$20,$20,$A,8,8,8,$20,$20,$20,$A,8,8,8,$20,$20,$20)
140 LET V$=CHR$($86,$A,8,$86,$A,8,$86)
150 REM [[[[[ TITLE ]]]]]
160 CLEAR :FOR I=0 TO PAI*2 STEP .2
170 PLOT SIN(I)*75/PAI+31,COS(I)*35/PAI+34,1
180 NEXT I
190 LET CURSOR=12,6:PRINT "HUMPTY ";
200 LET CURSOR=13,7:PRINT " DUMPTY"
210 LET CURSOR=2,16:PRINT T$(1);:LET CURSOR=0,20:PRINT "TEY TEY";:MUSIC T2P5Q2
ﾌ
220 LET CURSOR=25,16:PRINT W$;:LET CURSOR=21,20:PRINT "WEM RIGHT":MUSIC T2P5Q2
ﾚ
230 LET CURSOR=13,16:PRINT H$(1);:LET CURSOR=11,20:PRINT "HUMPTY";CHR$($A,8,8,
8,8,8);"DUMPTY";
240 MUSIC T2P5Q2ｿ
250 LET CURSOR=10,10:PRINT "HIT [S] KEY";
260 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 260
270 FOR I=1 TO 2:MUSIC T1P2ﾄD≡Bﾚﾌ#ｿﾄ#B≡:NEXT I:MUSIC T2P1ｿﾌ≡ﾚQ2P5ﾄ
280 LET R=1:LET S=0
290 REM [[[[[ SCREEN ]]]]]
300 CLEAR :FOR I=0 TO 32:LET CURSOR=I,2:PRINT CHR$($FB);
301 LET CURSOR=I,0:PRINT CHR$($60);:NEXT I
310 FOR I=3 TO 18:LET CURSOR=0,I:PRINT CHR$($9D,$9D);:LET CURSOR=30,I:PRINT CH
R$($9D,$9D)
320 NEXT I:FOR I=0 TO 32
330 LET CURSOR=I,19:PRINT CHR$($F8,$A,8,$9D,$A,8,$9D,$A,8,$9D);:NEXT I
340 LET A=1:FOR I=6 TO 30 STEP 7:FOR J=3 TO 15
350 LET CURSOR=I-3,J:PRINT CHR$($86);
360 NEXT J:LET X9(A)=I-1:LET A=A+1:NEXT I
370 FOR I=1 TO 4:LET Y9(I)=5:NEXT I
380 FOR I=1 TO 4:LET CURSOR=X9(I),Y9(I):PRINT H$(1);:LET CURSOR=X9(I),Y9(I)-2
390 PRINT CHR$($8F,$F8,$8E,$A,8,8,8,$81,$89,$82):MUSIC T1Q2P5D≡:NEXT I
400 LET CURSOR=1,1:PRINT "SCORE :";S;:LET CURSOR=10,0:PRINT "HUMPTY DUMPTY";
410 REM [[[[[ START ]]]]]
420 LET X=25:LET Y=16:LET Z1=0:LET F=1:LET E=0
430 MUSIC T2P3≡ﾄｿ≡P0BﾄﾄBﾚﾚ≡BﾌﾌBｿ#ｿﾗBｼｼQ2P5Uﾄ
440 FOR I=1 TO 4:LET O(I)=1:LET R1(I)=0:NEXT I
450 REM [[[[[ TEY TEY ]]]]]
460 LET A=ASC(INKEY$):IF A=0 THEN LET CURSOR=X,Y:PRINT T$(F);:GOTO 560
470 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$;
480 IF A=$4A THEN LET X=X-1:IF X<2 THEN LET X=27:MUSIC T1P0UﾄUﾚUﾌU≡Uﾄ
490 IF A=$4B THEN LET X=X+1:IF X>27 THEN LET X=2:MUSIC T1P0UﾄUﾚUﾌU≡Uﾄ
500 IF A=$20 THEN GOTO 540
510 LET F=(F=1)+1:LET CURSOR=X,Y:PRINT T$(F);
520 MUSIC T1P0##############ﾄ
530 GOTO 560
540 LET A=1:FOR I=1 TO 4:IF X=X9(I)-3 THEN GOTO 690
550 LET A=A+1:LET CURSOR=X,Y:PRINT R$;:NEXT I:MUSIC T1P0UﾄUBﾄBﾄDBﾄ
560 REM [[[[[ HUMPTY DUMPTY ]]]]]
570 FOR Z=1 TO 4
580 IF (X=X9(Z))*(Y=Y9(Z)) THEN GOTO 620
590 LET CURSOR=X9(Z),Y9(Z):PRINT H$(O(Z));:NEXT Z
600 IF (E>1)*(RND(1)>.6-R/10) THEN GOTO 870
610 GOTO 450
620 REM [[[[[ PACK PACK ]]]]]
630 LET CURSOR=X,Y:PRINT T$(3);:MUSIC T2P1ｿP2UﾚP1RｼP2U≡P1RUﾄUﾌP3Uｿ
640 FOR I=1 TO 6:LET CURSOR=X,Y:PRINT T$(I-INT(I/2)*2+1)
650 MUSIC T1P0D≡#D≡Dｿ#Dﾌ:NEXT I
660 LET Y9(Z)=20:LET Z=4:NEXT Z
670 LET S=S+2*R:LET CURSOR=9,1:PRINT S;:LET E=E+1:IF E=4 THEN GOTO 770
680 GOTO 560
690 REM [[[[[ DOWN ]]]]]
700 LET I=4:NEXT I:IF Y9(A)>15 THEN LET CURSOR=X,Y:PRINT R$;:GOTO 560
710 LET CURSOR=X9(A),Y9(A):PRINT CHR$($20,$86,$20);
720 LET Y9(A)=Y9(A)+1
730 LET CURSOR=X9(A),Y9(A):PRINT H$(1);
740 LET CURSOR=X,Y:PRINT R$;
750 MUSIC T1P0Bﾄﾄ#ﾄ
760 GOTO 560
770 REM [[[[[ ROUND ]]]]]
780 IF Z1>2 THEN GOTO 1080
790 CLEAR :FOR I=1 TO 30 STEP 4
800 LET CURSOR=I,2:PRINT H$(1);:LET CURSOR=I,20:PRINT H$(2);:NEXT I
810 LET CURSOR=11,7:PRINT "ROUND :";R
820 LET CURSOR=18,8:PRINT "CLEAR !"
830 LET CURSOR=13,15:PRINT T$(3);:MUSIC T2P6R
840 MUSIC T2P1UﾄUﾚP3U≡U≡ﾗﾗﾚﾚDｿDｿDﾄDﾄDﾚDﾚD≡Dﾄ
850 MUSIC P4RP1DﾄDﾄDｿDｿﾚﾚﾌﾌｿﾗｼQ2P5Uﾄ
860 LET R=R+1:GOTO 290
870 REM [[[[[ WEM RIGHT ]]]]]
880 LET P=RND(4)+1:IF (Y9(P)=20)*(RND(1)>.5-R/10) THEN GOTO 900
890 GOTO 450
900 LET CURSOR=X9(P),Y9(P):PRINT W$;
910 MUSIC Q2T2P4Uﾄ
920 FOR J=15 TO 6 STEP -1
930 LET CURSOR=X9(P),J-1:PRINT H$(1);:LET CURSOR=X9(P),J+3:PRINT "   ";
940 LET CURSOR=X9(P),J+2:PRINT "   ";:MUSIC T1P0Dﾄﾌ:NEXT J
950 LET Y9(P)=5
960 LET E=E-1:MUSIC T2P3Q2DﾌD≡DﾚD≡DﾚDﾄ:FOR I=2 TO 4
970 LET CURSOR=X9(P),18+I:PRINT CHR$($9D,$9D,$9D);:NEXT I
980 LET R1(P)=R1(P)+1:IF R1(P)=2 THEN GOTO 1000
990 GOTO 450
1000 REM [[[[[  DOWN 2 ]]]]]
1010 LET CURSOR=X9(P),3:PRINT S$;:FOR I=1 TO 35:POKE $EE80,RND($FF):NEXT I
1020 FOR I=Y9(P)+1 TO 16:LET CURSOR=X9(P),I+1:PRINT H$(1);
1030 FOR J=1 TO 10:POKE $EE80,$FF:NEXT J
1040 LET CURSOR=X9(P),I:PRINT "   ";:NEXT I
1050 LET CURSOR=X9(P),I:PRINT H$(2);:FOR I=1 TO 2:MUSIC T1P2BﾄﾚD≡ﾌ:NEXT I:MUSIC
T2Q2P2DｿP4Dﾄ
1060 LET Y9(P)=17:LET O(P)=2
1070 LET E=E+1:LET Z1=Z1+1:GOTO 450
1080 REM [[[[[ GAME OVER ]]]]]
1090 FOR I=3 TO 15:LET CURSOR=2,I:PRINT SPC$(28);:NEXT I
1100 FOR I=1 TO 9:LET CURSOR=11+I,6:PRINT MID$("GAME OVER",I,1);:MUSIC T1Q2P3Dﾄ
:NEXT I
1110 LET CURSOR=9,9:PRINT "SCORE :";S;
1120 MUSIC Q2T2P5UﾄUﾄUﾄP4ｼP1UﾄP6ｼP1RP5ﾗﾗﾗP4ｿP1ﾗP6ｿ
1130 MUSIC T2P5UﾄUﾄUﾄP4ｼP1UﾄP6ｼP1RP2ﾗP1ｿﾗｼｿﾗｼP2UﾄUﾚP1UﾌU≡P7Uﾄ
1140 LET CURSOR=8,21:PRINT "HIT  [S]  KEY"
1150 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 1150
1160 GOTO 150
```

★編さん，編集長，Dr.D，つぐ美さん，その他のみなさんに残暑お見舞い申し上げます。そして影さん！残業お見舞い申し上げます。（大阪府堺市・**北山健治9才**）……【**影**：♪今夜もひとりでエ～ンヤコ～ラ♪仕事だ～い好き!!】

WINE CELLAR

一夜



あのね，ワイン貯蔵室にはブドウをワインに変えちゃう，元気なワイングラスが住んでるんだって。

でも，ちょっと意地悪だから，手伝ってくれないんだ。だから，思い切ってブドウを投げちゃうことにしたんだけど。

遊びかた

[A][Z][,][.]で動いて，スペース・キーでブドウを投げるから，走ったりワープしたりするワイングラスへ当てましょう。当てればワイン色に染まるので，その間につかまえれば10×ラウンドのポイント。でもほかのグラスは追いかけてくるし，ブドウも投げられなくなるからね。

元気なグラスに当たるか，時間切れでペケ。3回ペケでおしまいです。

プログラム

キー入力は，機械語サブ・ルーチンで1～5の対応した数を出しています。

Nはグラスの総数で，3にしてもいいけどのろくなりますよ。

データのデバグが終わったら，1090行のREMだけ消すこと。

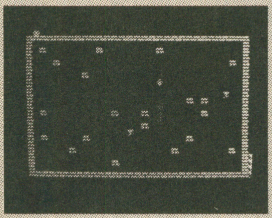
注意

入力前には，ダイレクトにCALL＄E37Eを実行してください。またREAD DATA中はブレークしないように。プログラムが止まっていれば，GOTO 50でテキスト画面になります。

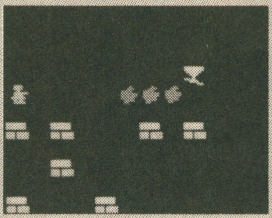
CHECKER FLAG

編：グラフィックのカラー・ゲームですね！

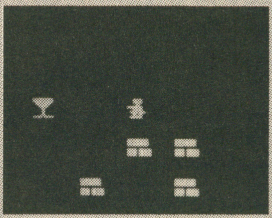
Dr.D：うむ，ON～を使って高速化をはかってるな。ところで，このリスト中にはカラー命令がないな。実はベーシックマスターは，レジスタに色を書込むと，V－RAMに書込んだ時点でその色が付くことになるんだ。つまりハード的に処理するから，カラーRAMのアクセス時間なしで高速化できるのさ！



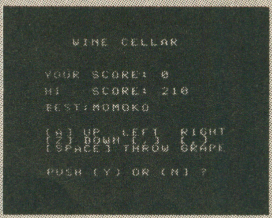
《写真1》カラー画面のゲームです。動きも速いぞ！



《写真2》追ってくるワインにブドウを投げつける！



《写真3》当たるとワインがピタッと止まります



《写真4》スコア表示。再プレイは[Y]を押します

★夜も寝ないで昼寝して考えた早口言葉「MSXのRALLY－XをFMXで」を，影さん言ってみろ！（静岡県浜松市・BB15才）……【影：アカマキガミアオマキガミキマキガミガミ。編集長：ガミガミガミ。影：えらい！】

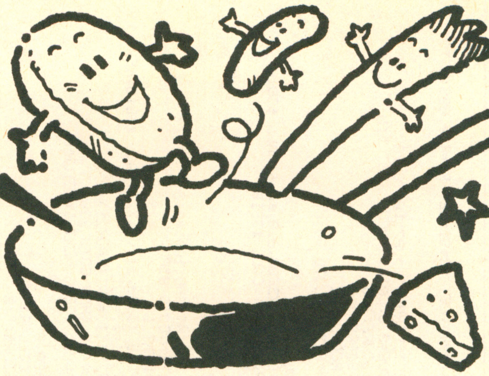
WINE CELLARのプログラム・リスト

```
10 REM --- WINE CELLAR ---
20 REM --- ONNANOKO SOFT ---
30 REM --- INITIALIZE ---
40 POKE $E890,7,0,1:CLEAR :RANDOMIZE :LET S=0:LET H=210:GOTO 60
50 CALL $E14F:POKE $EFE0,0:END
60 DIM X1(3),Y1(3),F1(3),T1(3),V9(4),W9(4):LET H$="MOMOKO":GOSUB 1080
70 GOSUB 940
80 LET N=2:LET R1=.01:LET S1=4:LET S2=S1:LET S=0:LET R=1:LET M=3
90 LET X=15:LET Y=11:LET C=4:LET F=0:LET C1=5:LET X2=0:LET O=0:GOSUB 780
100 MUSIC T2P3ソソソソラララP5シP3シUレP7Uト:LET TIME=0
110 REM --- MOVE ---
120 CALL $3B90:LET P1=PEEK($3B06):ON P1+1 GOTO 200,130,130,130,130,360
130 LET X9=X+V9(P1):LET Y9=Y+W9(P1):LET P=PEEK($100+X9+Y9*$20)
140 ON P+1 GOTO 160,200,200,200,200,150,150,460,0,200
150 LET O=1
160 LET C=P1:POKE $3B00,X,Y,0:CALL $3B10:LET X=X9:LET Y=Y9
170 POKE $3B00,X,Y,C,2:CALL $3B10:MUSIC T1P0Uミ
180 ON O GOTO 700
190 REM --- GLASS MOVE ---
200 LET C1=11-C1:FOR I=1 TO N:ON F1(I) GOTO 230,530,580
210 IF RND(1)<R1 THEN GOTO 510
220 LET X9=X1(I)+INT(RND(3)-1):LET Y9=Y1(I)+INT(RND(3)-1):GOTO 240
230 LET X9=X1(I)+SGN(X-X1(I)):LET Y9=Y1(I)+SGN(Y-Y1(I))
240 LET P=PEEK($100+X9+Y9*$20)
250 ON P+1 GOTO 270,260,260,260,260,290,290,290,0,290
260 LET O=1
270 POKE $3B00,X1(I),Y1(I),0:CALL $3B10:LET X1(I)=X9:LET Y1(I)=Y9
280 POKE $3B00,X1(I),Y1(I),C1,5:CALL $3B10
290 NEXT I:ON O GOTO 700
300 REM --- TIMER MOVE ---
310 LET P=INT(PEEK($B)/6):IF P=X2 THEN GOTO 120
320 POKE $3B00,X2,0,0:CALL $3B10:LET X2=P
330 POKE $3B00,X2,0,$A,6:CALL $3B10:IF X2>=30 THEN GOTO 700
340 GOTO 120
350 REM --- THROW GRAPE SUB ---
360 LET X9=X:LET Y9=Y:IF F>0 THEN GOTO 200
370 LET P=PEEK($100+X9+V9(C)+(Y9+W9(C))*$20)
380 IF (X<>X9)+(Y<>Y9) THEN POKE $3B00,X9,Y9,0:CALL $3B10
390 LET X9=X9+V9(C):LET Y9=Y9+W9(C):ON P-4 GOTO 410,410,0,0,200
400 POKE $3B00,X9,Y9,8,3:CALL $3B10:MUSIC T1P0Uト:GOTO 370
410 FOR I=1 TO N:IF (X1(I)<>X9)+(Y1(I)<>Y9) THEN LET F1(I)=1:GOTO 430
420 LET F=I:LET F1(F)=3:LET T1(F)=8+(5-R)*(R<5)
430 NEXT I
440 POKE $3B00,X1(F),Y1(F),7,3:CALL $3B10:MUSIC T1P0Uソ:GOTO 200
450 REM --- CATCH GLASS SUB ---
460 LET S=S+10*R:LET S2=S2-1:POKE $3B00,31,23-S2,0:CALL $3B10
470 LET M$="Uシ":GOSUB 620
480 IF S2>0 THEN GOTO 200
490 GOTO 660
500 REM --- GLASS CLEAR SUB ---
510 POKE $3B00,X1(I),Y1(I),0:CALL $3B10:LET F1(I)=2:LET T1(I)=3:GOTO 290
520 REM --- GLASS PLACE SUB ---
530 LET T1(I)=T1(I)-1:IF T1(I)>0 THEN MUSIC T1P0R:GOTO 290
540 LET X1(I)=INT(RND(29)+1):LET Y1(I)=INT(RND(21)+2)
550 IF PEEK($100+X1(I)+Y1(I)*$20)<>0 THEN LET T1(I)=1:GOTO 290
560 LET F1(I)=0:GOTO 280
570 REM --- GLASS REST SUB ---
580 LET T1(I)=T1(I)-1:LET M$="ソ":IF T1(I)>0 THEN GOTO 290
590 GOSUB 620
600 GOTO 290
610 REM --- GLASS ORDINARIZE SUB ---
620 POKE $3B00,X1(F),Y1(F),0:CALL $3B10:MUSIC "T1P0"+M$
630 FOR J=1 TO N:LET F1(J)=0:NEXT J
640 LET F1(F)=2:LET T1(F)=6:LET F=0:RETURN
650 REM --- ROUND CLEAR SUB ---
660 MUSIC T2P5シソP7フP3ソラシP7UトP3Uト:POKE $E890,1:CLEAR
670 LET CURSOR=8,6:PRINT "ROUND";R;" CLEAR"
680 LET R=R+1:LET S1=S1+2-14*(S1>=20):LET S2=S1:LET R1=R1+.005:GOTO 730
690 REM --- MISS SUB ---
700 MUSIC T2P7UトソP3シシラP7UトP3Uト
710 LET M=M-1:IF M<=0 THEN MUSIC T2P5RUトソラソフソP7ミ:GOTO 70
720 POKE $E890,2:CLEAR :LET CURSOR=8,6:PRINT "YOUR REST ";M
730 LET CURSOR=7,12:PRINT "YOUR SCORE:";S
740 LET CURSOR=7,14:PRINT "HI   SCORE:";H
750 LET CURSOR=7,16:PRINT "NEXT ROUND:";R
760 POKE $EFE0,0:FOR I=1 TO 3000:NEXT I:GOTO 90
770 REM --- DRAW SUB ---
780 CALL $E38D:POKE $EFE0,$C0:CALL $3BBE
790 POKE $3B00,X,Y,4,2:CALL $3B10:POKE $3B00,0,0,$A,6:CALL $3B10
800 FOR X9=0 TO 30:POKE $3B00,X9,1,9,$71:CALL $3B10
810 POKE $3B01,23:CALL $3B10:NEXT X9
820 FOR Y9=2 TO 22:POKE $3B00,0,Y9:CALL $3B10
830 POKE $3B00,30:CALL $3B10:NEXT Y9
840 FOR I=1 TO 20
850 LET X9=INT(RND(14))*2+2:LET Y9=INT(RND(10))*2+3
860 IF PEEK($100+X9+Y9*$20)<>0 THEN GOTO 850
870 POKE $3B00,X9,Y9:CALL $3B10:NEXT I
880 FOR Y9=23 TO 24-S2 STEP -1:POKE $3B00,31,Y9,7,3:CALL $3B10:NEXT Y9
890 FOR I=1 TO N:LET F1(I)=0:LET T1(I)=0
900 LET X1(I)=INT(RND(29)+1):LET Y1(I)=INT(RND(21)+2)
910 IF PEEK($100+X1(I)+Y1(I)*$20)<>0 THEN GOTO 900
920 POKE $3B00,X1(I),Y1(I),C1,5:CALL $3B10:NEXT I:RETURN
930 REM --- TITLE SUB ---
940 POKE $E890,3:CLEAR :POKE $EFE0,0
950 LET CURSOR=10,4:PRINT "WINE CELLAR"
960 LET CURSOR=7,8:PRINT "YOUR SCORE:";S
970 LET CURSOR=7,12:IF H>=S THEN PRINT "BEST:";H$:GOTO 990
980 INPUT "NAME ",H$:LET H$=LEFT$(H$,16):LET H=S
990 LET CURSOR=7,10:PRINT "HI   SCORE:";H
1000 POKE $E890,1:LET CURSOR=7,15:PRINT "[A] UP  LEFT  RIGHT"
1010 PRINT TAB(7);"[Z] DOWN [,]  [.]"
1020 PRINT TAB(7);"[SPACE] THROW GRAPE"
1030 POKE $E890,2:LET CURSOR=7,20:PRINT "PUSH [Y] OR [N] ?"
1040 LET K=ASC(INKEY$):IF K=$59 THEN RETURN
1050 IF K<>$4E THEN GOTO 1040
1060 END
1070 REM --- READ DATA SUB ---
1080 PRINT "READ DATA":RESTORE :FOR I=1 TO 4:READ V9(I),W9(I):NEXT I
1090 REM IF (PEEK($3C1F)=$66)*(PEEK($3C20)=$3C) THEN RETURN
1100 LET D=0:FOR I=$3B10 TO $3C20:READ D$:LET D1=VAL("$"+D$):POKE I,D1
1110 LET D=D+D1:NEXT I:IF D=$6AC9 THEN RETURN
1120 PRINT CHR$(7);"DATA ERROR"
1130 REM --- MOVE DATA ---
1140 DATA -1,0,1,0,0,-1,0,1
1150 REM --- M.L SUB DATA ---
1160 DATA CE,3B,00,A6,03,B7,E8,90,4F,E6,01,58,58,58,58,49
1170 DATA 58,49,EB,00,89,01,A7,04,E7,05,A6,02,FE,3B,04,A7
1180 DATA 00,CE,3B,00,4F,E6,02,58,49,58,49,58,49,CB,C9,89
1190 DATA 3B,97,43,D7,44,E6,00,A6,01,8B,09,97,45,D7,46,DE
1200 DATA 43,A6,00,DE,45,A7,00,DE,43,A6,01,DE,45,A7,20,DE
1210 DATA 43,A6,02,DE,45,A7,40,DE,43,A6,03,DE,45,A7,60,DE
1220 DATA 43,A6,04,DE,45,A7,80,DE,43,A6,05,DE,45,A7,A0,DE
1230 DATA 43,A6,06,DE,45,A7,C0,DE,43,A6,07,DE,45,A7,E0,39
1240 DATA BD,F0,0F,5F,81,2C,26,04,C6,01,20,1E,81,2E,26,04
1250 DATA C6,02,20,16,81,41,26,04,C6,03,20,0E,81,5A,26,04
1260 DATA C6,04,20,06,81,20,26,02,C6,05,F7,3B,06,39,CE,01
1270 DATA 00,86,00,BD,E1,F9,26,FA,39
1280 REM --- CHR DATA ---
1290 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,38,38,10,F8,38,7C,28,78
1300 DATA 1C,1C,08,1F,1C,3E,14,1E,38,38,10,FE,38,7C,28,38
1310 DATA 38,28,10,EE,38,7C,28,38,FE,FE,7C,38,10,D0,38,06
1320 DATA 7F,7F,3E,1C,08,0B,1C,60,FE,FE,7C,38,10,10,10,EE
1330 DATA 08,1C,78,7E,7E,7C,3C,30,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,00
1340 DATA 3C,66,DB,BD,BD,DB,66,3C
```

★僕は3才でBASICとマシン語を完全にマスターした天才児です！とOFに載るにはこのくらいのウソをつかないといけないな！（神奈川県横浜市・**小河竜平11才**）……**【影：**キミはゼンマイだな！**編：**左巻き？**影：**山菜だ。**】**

COOK

微炎亜礼流木



PLAY

お客さんに注文された，ハンバーガーを作るゲームです。注文どおりに作らないと，ミス1回につきボーナスが減って，スコアが0になるとGAME OVERです。

パセリ君は左から右に，チーズ君は右から左に，ウインナ君はウロウロしたり追っかけてきたりしてジャマをします。そこであなたは，パセリ君たちの頭の上に材料を落っことしたり，コショウをふりかけたりしてやっつけてください。

キー操作

[2][4][6][8]で上下左右，[5]で材料を落とし，スペース・キーでコショウをかけます。

材料は一つずつしか運べず，コショウは1人につき5回使えます。

ハンバーガーのできがよければ，コックさんが1人増えます。

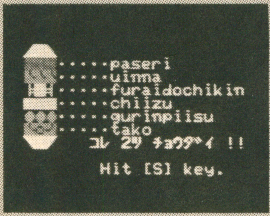
CHECKER FLAG

Dr.D：このゲームにはサウンド・コンパイラがついとったが，長すぎたのでカットさせてもらった。効果音をつけたい人は，83年12月号の61ページ「演奏サブ・ルーチン」を参考にしてみたまえ。

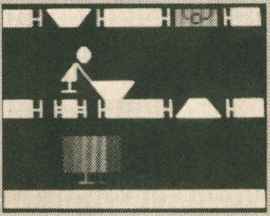
編：微炎さん，ほんとにゴメンナサイ！

COOKのプログラム・リスト

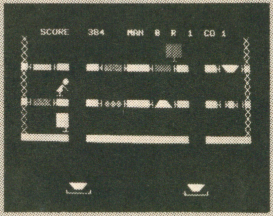
```
1 RANDOMIZE(TIME/3):DEFINT A-Z:DIM HC(7),H$(7),CH(7)
2 GOSUB90
3 SCREEN 0,1,1:WIDTH40:GOSUB124
4 GOSUB95:GOSUB110:GOSUB111:GOSUB113:GOSUB115
5 COLOR7:LOCATE3,0:PRINTUSING"SCORE #####     MAN ##  R ##  CO #";SC;M;R;5-CO
6 GOSUB46:IF C THEN COLOR7:LOCATEHX,HY:PRINT"    "
7 A$=INKEY$
8 IF A$="4" THEN L=1:X=X-3:IF X<2 THEN X=35
9 IF A$="6" THEN L=2:X=X+3:IF X>35 THEN X=2
10 IF C=0 THEN 20
11 IF HX<>X OR HY<>Y+2 THEN 15
12 ON L+1 GOTO 15,13,14
13 HX=HX-3:IF HX<2 THEN HX=35:GOTO 15 ELSE 15
```



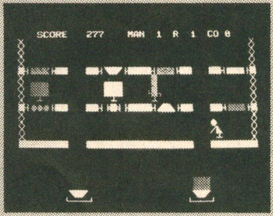
《写真1》よっ，このハンバーガー作っとくれ！



《写真2》まずはハンバーガーのパンを用意して



《写真3》ホイホイと！さてつぎは，え〜と！



《写真4》まちがってパセリをのせちゃった!!

★あのー，ちょっとおうかがいしますが，バックナンバーが本屋さんにないときは購読申込書を使えばいいんですか？（福井県敦賀市・長谷川大紀13才）……【編：はい，そうです。バックナンバーは83年4月号からあります。】

```
14 HX=HX+3:IF HX)35 THEN HX=2
15 IF HX=8 OR HX=29 THEN IF HY(14 THEN 16 ELSE 17 ELSE 20
16 GOSUB47:LOCATEHX,HY:PRINT"   ":HY=HY+1:COLORHC(H):LOCATEHX,HY:PRINTH$(H):GOSU
B77:GOSUB15:GOTO140
17 IF SCREEN(HX,HY+1)()&H20 AND HY=14 THEN 20
18 IF SCREEN(HX,HY+1)()&H20 THEN C=0:B=B+1 ELSE 16
19 IF B=16 THEN 141
20 IF X()8 AND X()29 THEN 23
21 IF A$="8" AND Y)2 THEN L=0:Y=Y-5
22 IF A$="2" AND Y(12 THEN L=0:Y=Y+5
23 IF A$="5" AND C=0 THEN C=1:L=0:GOSUB47:GOSUB52
24 IF A$=" " AND CO(5 THEN CO=CO+1:GOSUB62
25 GOSUB47:IF C THEN COLORHC(H):LOCATEHX,HY:PRINTH$(H)
26 IF PT THEN PT=PT+1:IF PT=30 THEN PT=0:GOSUB111 ELSE 31
27 GOSUB68:PX=PX+1:IF PX)36 THEN PX=1
28 IF PX=8 OR PX=29 THEN PY=PY+SGN(.5-RND)*5
29 IF PY(2 THEN PY=2 ELSE IF PY)12 THEN PY=12
30 GOSUB69
31 IF CT THEN CT=CT+1:IF CT=30 THEN CT=0:GOSUB113 ELSE 36
32 GOSUB71:CX=CX-1:IF CX(1 THEN CX=36
33 IF CX=8 OR CX=29 THEN CY=CY+SGN(.5-RND)*5
34 IF CY(2 THEN CY=2 ELSE IF CY)12 THEN CY=12
35 GOSUB72
36 IF UT THEN UT=UT+1:IF UT=30 THEN UT=0:GOSUB115 ELSE 44
37 GOSUB74:IF UY+1=Y THEN 38 ELSE UX=UX+SGN(.5-RND):GOTO39
38 UX=UX+SGN(X-UX)
39 IF UX(1 THEN UX=36
40 IF UX)36 THEN UX=1
41 IF UX=8 OR UX=29 THEN UY=UY+SGN(Y-1-UY)*5
42 GOSUB75
43 IF SCREEN(X+1,Y+1,1)MOD 16()5 THEN GOSUB51:GOSUB88:M=M-1:CO=0:IF M(0 THEN 118
 ELSE LOCATEX,Y+2:PRINT"   ":L=0:GOSUB110
44 GOTO 5
45 '-----man sub-----
46 LINE(X,Y)-(X+2,Y+1)," ",7,B:LOCATEX+1,Y+2:PRINT" ":RETURN
47 COLOR5:ON L GOTO 49,50
48 LOCATEX,Y:PRINT" ● ":LOCATEX,Y+1:PRINT"(■)":LOCATEX+1,Y+2:PRINT"┴":RETURN
49 LOCATEX,Y:PRINT"●  ":LOCATEX,Y+1:PRINT"▲ ":LOCATEX+1,Y+2:PRINT"┴":RETURN
50 LOCATEX,Y:PRINT"  ●":LOCATEX,Y+1:PRINT" ▲":LOCATEX+1,Y+2:PRINT"┴":RETURN
51 COLOR1:LOCATEX,Y:PRINT"   ":LOCATEX,Y+1:PRINT"   ":LOCATEX,Y+2:PRINT"▁▲●":RET
URN
52 IF X()2 AND X()14 AND X()23 AND X()35 THEN C=0:RETURN
53 IF Y=12 THEN C=0:RETURN
54 HX=X:HY=Y+3:W=SCREEN(HX+2,HY):GOSUB60
55 FOR Z=0 TO 3
56 LOCATEHX,HY:COLOR7:PRINT"   ":COLORHC(H):LOCATEHX,HY+1:PRINTH$(H)
57 GOSUB77:HY=HY+1
58 NEXT
59 COLORHC(H):LOCATEX,Y+3:PRINTH$(H):RETURN
60 IF W=&HE5 THEN H=0 ELSE IF W=&HE7 THEN H=1 ELSE IF W=&H9F THEN H=2 ELSE IF W=
&H9E THEN H=3 ELSE IF W=&HFE THEN H=4 ELSE IF W=&H86 THEN H=5 ELSE IF W=&HEC THE
N H=6 ELSE IF W=&HE3 THEN H=7
61 RETURN
62 ON L GOTO 64,65
63 CO=CO-1:RETURN
64 COLOR5:LOCATEX+1,Y:PRINT"●":LOCATEX,Y+1:PRINT"━■":LOCATEX+1,Y+2:PRINT"┴":COL
OR7:LOCATEX-1,Y+1:PRINT"※":GOSUB81:LOCATEX-1,Y+1:PRINT" ":GOTO 66
65 COLOR5:LOCATEX+1,Y:PRINT"●":LOCATEX,Y+1:PRINT"■━":LOCATEX+1,Y+2:PRINT"┴":COL
OR7:LOCATEX+3,Y+1:PRINT"※":GOSUB81:LOCATEX+3,Y+1:PRINT" "
66 RETURN
67 '-----paseri sub-----
68 LINE(PX,PY)-(PX+2,PY+1)," ",7,B:COLOR7:LOCATEPX+1,PY+2:PRINT" ":RETURN
69 LINE(PX,PY)-(PX+2,PY+1),"※",4,B:COLOR4:LOCATEPX+1,PY+2:PRINT"┴":RETURN
70 '-----chiizu sub-----
71 LINE(CX,CY)-(CX+2,CY+1)," ",7,B:COLOR7:LOCATECX+1,CY+2:PRINT" ":RETURN
72 LINE(CX,CY)-(CX+2,CY+1),"■",6,B:COLOR6:LOCATECX+1,CY+2:PRINT"┴":RETURN
73 '-----uinna sub-----
74 LINE(UX,UY)-(UX+2,UY+2)," ",7,BF:COLOR7:LOCATEUX+1,UY+3:PRINT" ":RETURN
75 COLOR2:LOCATEUX,UY+2:PRINT"└ ┐":LOCATEUX+1,UY+3:PRINT"┴":LINE(UX+1,UY)-(UX+1,
UY+2),"\",10:RETURN
76 '-----hantei-----
77 IF PT THEN 78 ELSE IF PX=HX AND PY=HY THEN COLOR7:LOCATEPX,PY:PRINT"3 0":GOSU
B86:PT=1:GOSUB68:SC=SC+30
78 IF CT THEN 79 ELSE IF CX=HX AND CY=HY THEN COLOR7:LOCATECX,CY:PRINT"3 0":GOSU
B86:CT=1:GOSUB71:SC=SC+30
79 IF UT THEN 80 ELSE IF UX=HX AND UY=HY THEN COLOR7:LOCATEUX,UY:PRINT"???":GOSU
B86:UT=1:GOSUB74:SC=SC+100*RND
```

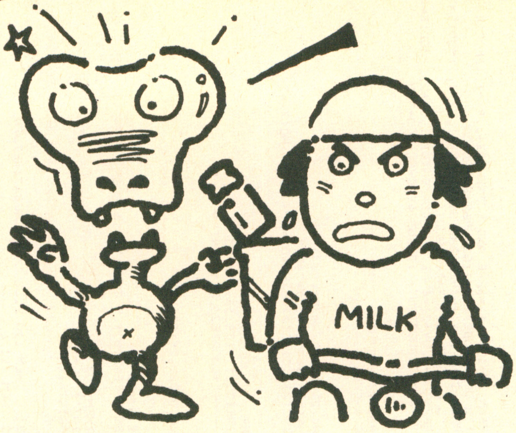
```
80 RETURN
81 IF PT THEN 82 ELSE IF SCREEN(PX+1,PY+1)=&HFE AND SCREEN(PX+1,PY+1,1)MOD16=7 T
HEN COLOR7:LOCATEPX,PY:PRINT"5 0":GOSUB87:PT=1:GOSUB68:SC=SC+50
82 IF CT THEN 83 ELSE IF SCREEN(CX+1,CY+1)=&HFE AND SCREEN(CX+1,CY+1,1)MOD16=7 T
HEN COLOR7:LOCATECX,CY:PRINT"5 0":GOSUB87:CT=1:GOSUB71:SC=SC+50
83 IF UT THEN 84 ELSE IF SCREEN(UX+1,UY+2)=&HFE AND SCREEN(UX+1,UY+2,1)MOD16=7 T
HEN COLOR7:LOCATEUX,UY:PRINT"???":GOSUB87:UT=1:GOSUB74:SC=SC+200*RND
84 RETURN
85 '-----sound-----
86 FOR ZZ=0 TO 10:EXEC &HF7A9:NEXT:RETURN
87 POKE &HFFD4,128:BEEP:POKE &HFFD4,0:RETURN
88 BEEP:RETURN
89 '-----syoki-----
90 H$(0)="▲":H$(1)="▼":H$(2)="`o´":H$(3)="```"
91 H$(4)="▒▒▒":H$(5)="▀▀▀":H$(6)="●●●":H$(7)="■■"
92 HC(0)=7:HC(1)=7:HC(2)=10:HC(3)=10:HC(4)=4:HC(5)=6:HC(6)=4:HC(7)=3
93 R=1:M=3:RETURN
94 '-----gamen-----
95 LINE(0,0)-(39,24)," ",7,BF
96 LINE(0,1)-(0,14),"×",5:LINE(39,1)-(39,14),"×",5
97 COLOR5:LOCATE7,23:PRINT"└───┘":LOCATE28,23:PRINT"└───┘"
98 FOR ZY=5 TO 15 STEP 5
99 LINE(0,ZY)-(39,ZY),"■",3
100 LOCATE8,ZY:PRINT"   ";:LOCATE29,ZY:PRINT"   "
101 NEXT
102 FOR H=0 TO 7
103 IF RND).5 THEN HY=5 ELSE HY=10
104 IF RND).75 THEN HX=2 ELSE IF RND(0)).5 THEN HX=14 ELSE IF RND(0)).25 THEN HX
=23 ELSE HX=35
105 IF SCREEN(HX,HY)()&H87 THEN 103
106 COLOR3:LOCATEHX-1,HY:PRINT"┤   ├"
107 COLORHC(H):LOCATEHX,HY:PRINTH$(H)
108 NEXT:RETURN
109 '-----ichi-----
110 Y=12:X=RND*36:IF X MOD 3()2 THEN 110 ELSE L=0:GOSUB47:RETURN
111 PY=RND*13:IF PY MOD 5()2 THEN 111
112 PX=RND*36:IF PX MOD 3()2 THEN 112 ELSE GOSUB69:RETURN
113 CY=RND*13:IF CY MOD 5()2 THEN 113
114 CX=RND*36:IF CX MOD 3()2 THEN 114 ELSE GOSUB72:RETURN
115 UY=RND*13:IF UY MOD 5()1 THEN 115
116 UX=RND*36:IF UX MOD 3()2 THEN 116 ELSE GOSUB75:RETURN
117 '-----owari-----
118 COLOR2:LOCATE15,17:PRINT"GAME  OVER"
119 COLOR5:LOCATE15,19:PRINT"Your score":LOCATE17,21:PRINT"is";SC
120 LOCATE14,23:PRINT"Replay? [Y/N]"
121 IF INKEY$="Y" THEN RUN
122 IF INKEY$="N" THEN END ELSE 121
123 '-----cyuumon-----
124 COLOR7:LOCATE8,5:PRINT"▲":LOCATE8,12:PRINT"▼    ｺﾚ 2ﾂ ﾁｮｳﾀﾞｲ !!"
125 FOR H=2 TO 7
126 IF RND(.16 THEN V=11 ELSE IF RND(0)(.32 THEN V=10 ELSE IF RND(0)(.48 THEN V=
9 ELSE IF RND(0)(.64 THEN V=8 ELSE IF RND(0)(.8 THEN V=7 ELSE V=6
127 IF SCREEN(8,V)()0 THEN 126
128 COLORHC(H):LOCATE8,V:PRINTH$(H);:COLOR5:ON H+1 GOTO 135,135,129,130,131,132,
133,134
129 PRINT".....tako":GOTO135
130 PRINT".....uinna":GOTO135
131 PRINT".....paseri":GOTO135
132 PRINT".....chiizu":GOTO135
133 PRINT".....gurinpiisu":GOTO135
134 PRINT".....furaidochikin"
135 NEXT
136 FOR V=5 TO 12
137 W=SCREEN(10,V):GOSUB60:CH(V-5)=H
138 NEXT
139 COLOR3:LOCATE15,14:PRINT"Hit [S] key.":IF INKEY$="S" THEN RETURN ELSE 139
140 '-----dekiagari-----
141 FOR V=15 TO 22
142 W=SCREEN(10,V):GOSUB60
143 IF CH(V-15)=H THEN BO=BO+100*RND ELSE SC=SC-100*RND
144 W=SCREEN(31,V):GOSUB60
145 IF CH(V-15)=H THEN BO=BO+100*RND ELSE SC=SC-100*RND
146 NEXT
147 IF SC(0 THEN GOSUB84:GOTO118
148 COLOR4:LOCATE14,17:PRINT"ﾎﾞｰﾅｽ";BO:SC=SC+BO
150 B=0:CO=0:M=M+1:R=R+1:PT=0:CT=0:UT=0:GOTO3
```

★僕の家には猫のノミがたくさんいます。だから，だれかいっしょに飲みましょう。（香川県坂出市・**久保田真司**15才）……【**影**：ドキッ！15才でお酒を？**編**：どこにお酒って書いてあります？**影**：ドハッ！私の見まちがいだ。】

ベーシックマスターLIIIマーク5/S1用

移植版
牛乳屋さん

山本　晃



遊びかた

8246で上下左右に動き，牛乳を各部屋に届けてください。牛乳は，一番上のミルク小屋に入れば，自動的に取れます。

モンスターは，各階へワープします。ときどき，カメレオン・パワーで見えなくなることがありますので，注意してください。

牛乳を全部届け終わると，残りのエネルギーの10分の1がボーナスとして与えられます。そして，ミルクマンが1人増えて，つぎの面へ進みます。

ゲーム・オーバーになったら，Yでスタート，Nでエンドです。なお，入力はNEWON 7で入れてください。

《第1表》変数表

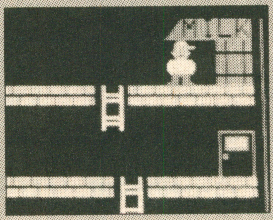
HS	＝HIGH SCORE
SC	＝SCORE
FL	＝FUEL
MAN	＝MILK MANの数
MO	＝ミルクを置いた数
ML	＝ミルクを持っているかいないか
X	＝MILK MANの横座標
Y	＝MILK MANの縦座標
MX(1)	＝モンスター(クイック)の横座標
MX(2)	＝モンスター(スロー)の横座標
MY(1)	＝モンスター(クイック)の縦座標
MY(2)	＝モンスター(スロー)の縦座標
D1＄	＝ドアの表示
D2＄	＝ミルクの表示
RE＄	＝消す
MY＄	＝MILK MANの表示
MO＄	＝モンスターの表示
H＄	＝はしごの表示

CHECKER FLAG

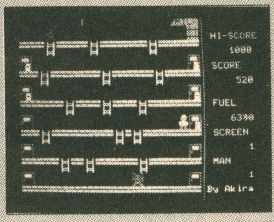
Dr.D：IG定義の使いかたがうまいな。
編：マーク5の機能をフルに使ってますね。でも移植のわりには，内容がレベル・ダウンしてるのが気になります。
Dr.D：ふむ，絵がキレイだからいいと思ったが，なるほど手抜きのか所もあちこちに。まあ，移植のときはプラスαの作品にして送ってきてほしいな。



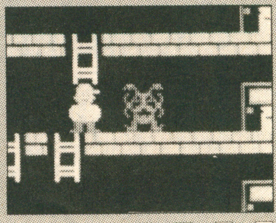
《写真1》タイトル画面。モンスターにつかまらないように牛乳を配れ!!



《写真2》一番上のミルク小屋からミルクを取る



《写真3》ホイホイと順調に配ってきた



《写真4》おっとっと，つかまるぞ。逃げろー！

★Dr.Dさん，僕はMSXを買うお金をためているけどあと5，6年かかります。そしたらMSXはなくなっちゃうかな～？（東京都葛飾区・柳川一光14才）……【Dr.D：心配いらんよ！まずはお金をためなさい。】

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 '----- IG SET PROGRAM -----
20 CONSOLE0,25,0:WIDTH40:SCREEN 0,,1:CLS:POKE&HFFE9,1
30 ' IG CLR
40 LOCATE 9,3:COLOR4:PRINT"*** IG SET PROGRAM ***"
50 FOR C=&HA000 TO &HA7FF:POKE&HFFEA,&H7:POKEC,0:NEXT C:BEEP 3
60 ' IG SET
70 READ C$,R$,B$,G$:IF C$="E" THEN 80 ELSE C=VAL("&H"+C$):GOTO 110
80 POKE&HFFE9,0:POKE278,32:LOCATE 10,8:PRINT "AQ    DT    ﾀﾐ    AQ"
90 LOCATE 10,9:PRINT "BR    EU    ﾁﾑ    BC":LOCATE 10,10:PRINT"SSSSSSSSSSSSSSSSSS
SSS"
100 POKE278,5:LOCATE 7,13:PRINT"[[ Loading main program ]]":RUN"CAS0:MILKMAN"
110 ' RED
120 R=1:FOR I=&HA000+8*C TO &HA000+8*C+7:POKE&HFFEA,2
130 RE$=MID$(R$,R,2):POKE I,VAL("&H"+RE$)
140 R=R+2:NEXT I
150 ' BLU
160 B=1:FOR I=&HA000+8*C TO &HA000+8*C+7:POKE&HFFEA,1
170 BU$=MID$(B$,B,2):POKE I,VAL("&H"+BU$)
180 B=B+2:NEXT I
190 '. GREEN
200 G=1:FOR I=&HA000+8*C TO &HA000+8*C+7:POKE&HFFEA,4
210 GR$=MID$(G$,G,2):POKE I,VAL("&H"+GR$)
220 G=G+2:NEXT I
230 POKE&HFFD3,255:POKE&HFFD3,0:GOTO 70
240 'IG DATA -----  RED ------------- BLU ----------- GREEN -----
250 DATA 41, 0000000000000000, 0000000F0F0F0000, FF809F9F9F9F9F80
260 DATA 51, 0000000000000000, 000000F0F0F00000, FF01F9F9F9F9F901
270 DATA 42, 0000000000000000, 0000000000000000, B0B0808080808080
280 DATA 52, 0000000000000000, 0000000000000000, 0101010101010101
290 DATA 43, FC78FC84FCFCFCFC, FC78FC84FCFCFCFC, FD79FD85FDFDFDFD
300 DATA 53, EFEFEF00FDFDFD00, EFEFEF00FDFDFD00, 0000000000000000
310 DATA 44, 030707060F07031F, 000000060F06031F, 030707000000001F
320 DATA 54, C020FCA0F0E0C0F8, 00C000A0F020C0F8, C0E0FC00000000F8
330 DATA 45, 3F37381000000000, 3F373B170F0E0E3E, 3F373B1700000000
340 DATA 55, FCEC1C0800000000, FCECDCE8F070707C, FCECDCE800000000
350 DATA C0, 70A8044789956167, 0000000000000000, 0000000000000000
360 DATA D0, 0E1520E291A986E6, 0000000000000000, 0000000000000000
370 DATA C1, 9E884D0F1B987854, 0000000000000000, 0000000000000000
380 DATA D1, 7911B2F0D8191E2A, 0000000000000000, 0000000000000000
390 DATA E,  0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

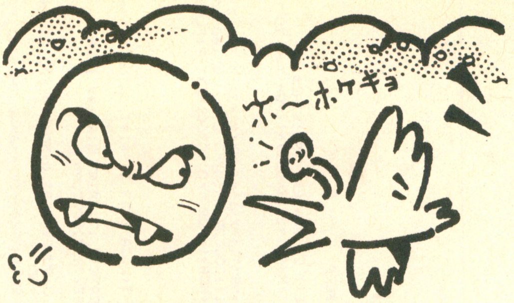
```
10 '----- [ By Yamamoto Akira ] ------
20 CONSOLE0,25,0:WIDTH40:SCREEN 0,,1:RANDOMIZE(TIME):GOSUB 710:POKE&HFFE0,128
30 DIM MX(2),MY(2):HS=1000
40 D1$="AQ"+CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+"BR"
50 D2$="BC":MO$="ﾀﾐ"+CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+"ﾁﾑ"
60 RE$="  "+CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+"  "
70 MY$="DT"+CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+"EU":H$="ﾑ"
80 GOSUB 570:MO=0:ML=1:FL=8000:SCR=1:MAN=3:SC=0:MX(1)=4:MX(2)=24:MY(1)=21:MY(2)=
21:X=25:Y=1:GOSUB 470:POKE278,32
90 '----------
100 K=PEEK(&HFFE0)
110 LOCATE X,Y:PRINT RE$:FL=FL-10
120 IF K=&HB7 THEN IF X>2 THEN X=X-1 ELSE X=2:GOTO 180
130 IF K=&HBE THEN IF X<26THEN X=X+1 ELSEX=26:GOTO 180
140 IF K=&HBD THEN IF SCREEN(X,Y-1)=225 THEN Y=Y-4
150 IF K=&HCD THEN IF SCREEN(X,Y+2)=225 THEN Y=Y+4
160 LOCATE X,Y:PRINT MY$:SL=SCREEN(X-1,Y):SR=SCREEN(X+2,Y)
170 IF SL>190 OR SR>190 THEN 390 ELSE 270
180 '-----  ﾐﾙｸ ｵｸ -----
190 IF Y=1 THEN GOTO 240 ELSE IF ML=0 THEN 160
200 IF X<10 THEN 210 ELSE 220
210 IF SCREEN(X-1,Y+1)=67 THEN ML=0:GOTO 160 ELSE LOCATEX-2,Y+1:PRINTD2$:SC=SC+8
0:GOTO 230
220 IF SCREEN(X+3,Y+1)=67 THEN ML=0:GOTO 160 ELSE LOCATEX+2,Y+1:PRINTD2$:SC=SC+1
20:GOTO230
230 MO=MO+1:ML=0:POKE278,5:LOCATE 33,8:PRINT USING"######";SC:POKE278,32:IF MO=1
0 THEN 440 ELSE 160
240 '----- ﾐﾙｸ ﾄﾙ -----
250 IF X=26 THEN POKE&HFFD3,255:POKE&HFFD3,0:ML=1:GOTO 160 ELSE 160
260 '----- MONSTER ｼｮﾘ -----
270 IF RND>.3 THEN Z=1 ELSE Z=2
280 MR=INT(RND*11+1):POKE278,32:LOCATE MX(Z),MY(Z):PRINT RE$
290 ON MR GOTO 310,370,330,350,310,330,310,330,310,330
300 LOCATE MX(Z),MY(Z):PRINT MO$:POKE278,6:LOCATE35,13:PRINTUSING"####";FL:POKE2
78,32:IF FL=0 THEN 390 ELSE 90
310 IF MX(Z)>2 THEN MX(Z)=MX(Z)-1 ELSE MX(Z)=2
320 GOTO 300
330 IF MX(Z)<26 THEN MX(Z)=MX(Z)+1 ELSE MX(Z)=26
340 GOTO 300
350 IF MY(Z)>1 THEN MY(Z)=MY(Z)-4 ELSE MY(Z)=1
360 GOTO 300
370 IF MY(Z)<21THEN MY(Z)=MY(Z)+4 ELSE MY(Z)=21
380 GOTO 300
390 '------ ﾔﾗﾚﾀ -----
400 BEEP:COLOR ,3:BEEP:COLOR ,2:BEEP:COLOR ,0:BEEP
410 MAN=MAN-1:IF MAN=0 THEN 520 ELSE ML=1
420 FOR Z=1 TO2:LOCATE MX(Z),MY(Z):PRINT RE$:NEXT Z:LOCATEX,Y:PRINTRE$
430 GOSUB 470:FL=8000:MX(1)=4:MX(2)=24:MY(1)=21:MY(2)=21:X=25:Y=1:FOR T=0 TO 250
:NEXT T:GOTO 100
440 '------ ﾒﾝ ｸﾘｱ -----
450 FOR I=0 TO 200:POKE&HFFD3,255:POKE&HFFD3,0:NEXTI:MX(1)=4:MX(2)=24:MY(1)=21:M
Y(2)=21:X=25:Y=1:ML=1:MO=0:MAN=MAN+1:LOCATE11,11:COLOR7:PRINT"B O N U S":BON=FL/
10+1:SC=SC+BON:LOCATE13,13:COLOR4:PRINTBON:SCR=SCR+1:FOR T=0 TO500:NEXT T:FL=800
0:GOSUB 570
460 GOSUB 470:FOR T=0 TO 100:NEXT T:GOTO 100
470 '---- ﾄｸﾃﾝ ﾋｮｳｼﾞ -----
480 IF SC>HS THEN HS=SC
490 POKE278,5:LOCATE 33,4:PRINT USING"######";HS:LOCATE 33,8:PRINT USING"######"
;SC
500 COLOR6:LOCATE 35,13:PRINTUSING"####";FL:LOCATE37,17:PRINTUSING"##";SCR
510 COLOR 3:LOCATE37,21:PRINT USING"##";MAN:POKE278,32:RETURN
520 '------ GAME END -----
530 POKE278,7:FOR I=0 TO 9:FOR C=1 TO 7:COLOR ,C:POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,255:NEX
T C:NEXT I:BEEP 2:C=7:COLOR ,0:IF HS<SC THEN HS=SC
540 LOCATE10,11:COLOR C:PRINT"| GAME OVER |":K=PEEK(&HFFE0):IF K=&HA2 THEN 80
550 IF K<>&HC2 THEN C=INT(RND*7+1):GOTO 540
560 POKE278,4:POKE&HFFE0,212:END
570 '------ ｶﾞﾒﾝ -----
580 CLS:POKE278,32:LINE(30,0)-(30,25),"|",4
590 FOR I=3 TO 23 STEP 4:LOCATE0,I:PRINT"SSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSS":NEXTI
600 FOR I=5 TO 23 STEP 4:LOCATE0,I:PRINT D1$:LOCATE28,I:PRINT D1$:NEXT I
610 LOCATE 25,1:PRINT MY$:POKE278,12
620 LOCATE25,0:PRINT"▼MILK":LOCATE28,1:PRINT"++":LOCATE28,2:PRINT"++":COLOR 6
630 LOCATE 32,2:PRINT"HI-SCORE"
640 LOCATE32,6:PRINT"SCORE":COLOR 5
650 LOCATE32,11:PRINT"FUEL":LOCATE32,15:PRINT"SCREEN"
660 LOCATE32,19:PRINT"MAN":COLOR7:LOCATE31,23:PRINT"By Akira"
670 FOR HY=3 TO 19 STEP 4
680 FOR HX=3 TO 21 STEP 7:R=INT(RND*6)
690 LOCATEHX+R,HY:PRINTH$:LOCATEHX+R,HY+1:PRINTH$:NEXT HX:NEXT HY
700 RETURN
710 '------ ﾀｲﾄﾙ -----
720 POKE278,32:LOCATE 0,3
730 PRINT" S   S SSS S     S  SS S   S   S   S   S"
740 PRINT" SS SS  S  S     S S   SS SS  S S  SS  S"
750 PRINT" S S S  S  S     SS    S S S S   S S S S"
760 PRINT" S   S  S  S AQ S S    S   S SSSSS S S S"
770 PRINT" S   S  S  S BC S  S   S   S S   S S  SS"
780 PRINT" S   S SSS SSSS S   S S   S S   S S   S"
790 LINE(0,8)-(639,8),PSET,5:LINE(0,80)-(639,80),PSET,5:LOCATE 0,12
800 PRINT"            DT"
810 PRINT"            EU":PRINT
820 PRINT"            ﾀﾐ"
830 PRINT"            ﾁﾑ":PRINT
840 PRINT"            ﾀﾐ"
850 PRINT"            ﾁﾑ":PRINT
860 PRINT"    AQ                          AQ"
870 PRINT"    BR                          BR"
880 PRINT"    SSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSS":POKE278,6
890 LOCATE11,12:PRINT"... YOU (MILK MAN)";:COLOR4:PRINT"     8":COLOR 6
900 LOCATE11,15:PRINT"... QUICK MONSTER ":LOCATE32,14:COLOR4:PRINT"4 + 6":COLOR6
910 LOCATE11,18:PRINT"... SLOW  MONSTER ":LOCATE34,16:COLOR4:PRINT"2":COLOR6
920 LOCATE7,21:COLOR 7:PRINT"◀ 80 POINT:120 POINT ▶":C=7
930 LOCATE12,23:COLOR C:PRINT"HIT RETURN KEY":POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,&H80
940 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE C=INT(RND*7+1):GOTO 930
950 '[ POKE&HFFD7,1:SAVE"CAS0:MILKMAN" ]
```

※まず**リスト1**の内容を入力し，セーブしておきます。つぎに**リスト2**を入力し，セーブしておきます。以上の作業が終わったら，**リスト1**をロードし，RUNしてから**リスト2**をロードし，RUNするとゲームがはじまります。

★OFコーナーでくだらないシャレを考えてる君，シャレを書くならもっとおもしろいシャレを書きなシャレ。（愛知県名古屋市・**赤塚孝徳12才**）……【**編**：このシャレ知ってる？**影**：シャレ～。**編**：鼻つまってんの？**影**：つまんね。】

アキレスVSニタニタ

きむらく〜ん



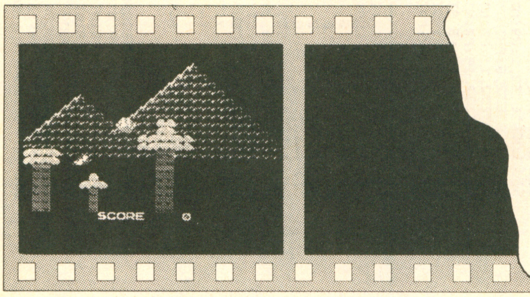
ゲームの遊びかた

あなたはアキレスを操作して，ニタニタをやっつけるのです。

コントローラの左右で，アキレスの進む方向が変わります。ボタンを押すと，速さが変わります。そしてアキレスをニタニタにぶつけると点になりますが，頭からぶつかっていかないとダメです。

もしニタニタにぶつけられると，GAME OVERになるので注意してください。

バックの絵は，適当に描いてください。



《写真1》中央のアキレスがあなたです

CHECKER FLAG

編：こんな短いプログラムで，これだけのグラフィックのキャラが動くのですから，プログラムを作るのが楽ですね。

Dr.D：スプライトが定義ずみじゃからな。しかし，メモリが少ないからアイデアで勝負せにゃならんな。

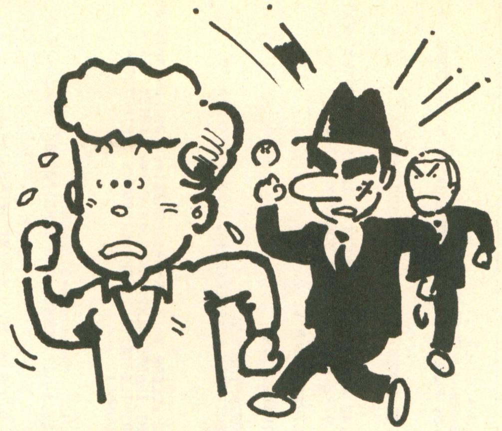
アキレスVSニタニタのプログラム・リスト

```
10 CGSET1,2:VIEW:CGEN2:SPRITEON:POSITION 0,RND(256),RND(240):Z=2:W=1:LOCATE 8,21:PRINT"SCORE"
20 TX=RND(256):TY=RND(240):LOCATE 16,21:PRINT SC:GOTO 50
30 IF MOVE(1) THEN 60
40 TX=XPOS(1):TY=YPOS(1)
50 U=RND(9):V=RND(10)+10:DEF MOVE(1)=SPRITE(11,U,1,V,0,1):POSITION 1,TX,TY:MOVE 1
60 IF MOVE(0) THEN 100
70 S=STRIG(0):Z=Z-(S=4)*(Z=2):Z=Z+(S=8)*(Z=1)
80 S=STICK(0):W=W+(S=2)-(S=1):W=W+((W=9)-(W=0))*8
90 X=XPOS(0):Y=YPOS(0):DEFMOVE(0)=SPRITE(3,W,3-Z,Z*5+(Z=1)*2,0,2):POSITION 0,X,Y:MOVE 0
100 TX=XPOS(1):TY=YPOS(1):XX=XPOS(0)-TX:YY=YPOS(0)-TY
110 IF(ABS(XX)>15)+(ABS(YY)>15)THEN 30
120 ON W GOTO 130,150,170,190,210,230,250,270
130 IF(YY>0)*((ABS(XX)-ABS(YY))<0)THEN 300
140 GOTO 280
150 IF(YY>0)*(XX<0)THEN 300
160 GOTO 280
170 IF(XX<0)*((ABS(YY)-ABS(XX))<0)THEN 300
180 GOTO 280
190 IF(YY<0)*(XX<0)THEN 300
200 GOTO 280
210 IF(YY<0)*((ABS(XX)-ABS(YY))<0)THEN 300
220 GOTO 280
230 IF(YY<0)*(XX>0)THEN 300
240 GOTO 280
250 IF(XX>0)*((ABS(YY)-ABS(XX))<0)THEN 300
260 GOTO 280
270 IF(YY>0)*(XX>0)THEN 300
280 LOCATE 10,10:PRINT"GAME OVER ,',"
290 SPRITE OFF:END
300 CUT 1:DEF MOVE(1)=SPRITE(10,W,2,10,0,2):POSITION 1,TX,TY:MOVE 1:BEEP:SC=SC+10:FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 20
```


★9月号P.148の続き…まぬけな話「○みむめも」。(群馬県高崎市・高坂暁博13才)……【編：もうこれでこのネタは終わりにしましょう！影：まじめな話だぜ！ 編：みなさんも，すてきなアイデアを考えて出してネ！】

道(MICHI) RUNNER

豊田　幸雄



あなたは，いつのまにかレンガやハシゴ，ロープにかこまれたビルの中にいた。おまけに，フラッグ病にかかっていて，とうとうフラッグを取るはめになった。しかたなくフラッグを取るのだが，悪玉トリオがいて君のじゃまをする。さあ，どうする!!

■How to play

てなわけで，[I][スペース][J][L]で上下左右，[Z]で左の穴ほり，[C]で右の穴ほりをしながら，フラッグを全部取ってください。取り終えたら，右はしのいちばん上にいってください。ROUNDクリアになります。

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，64の作品もしだいにレベル・アップしてきたな。

編：この作品なんか，マシン語を使って速くしたら，市販ソフトなみになりますね。

Dr.D：ああ，画面構成もみごとだ。ただし，モニタに表示するとドットが細かすぎて見にくい感じだが。

影：ゲームとしては，最高のレベルだね。思わずコーフンしちゃったよ!

■遊びかた

RUNすると，しばらくしてからROUND？と聞いてくるので，自分の入れたROUNDまでの数を入力してください。つぎにEDIT？と聞いてくるので，[Y]を入力するとパターン作成です。

■Programのしくみ

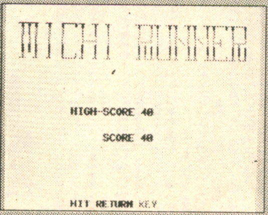
BASICがメインで，マシン語はキー入力だけです。810行のグラフィック文字は，[C=]＋[＊]です。

■オリジナル画面の作成

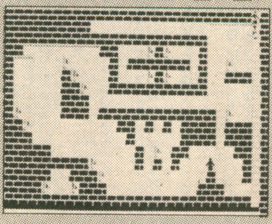
EDIT？の所で[Y]を押すと，人が出ます。[I][スペース][J][L]で移動して，[Q]でレンガ，[W]でハシゴ，[E]でフラッグ，[R]でロープ，[T]でスペースです。

作成が終わり見直しをしたら，最初の黒人の位置にしたい所に移動して[F1]を押すと，ROUND NO.？と聞いてくるので，その画面を何面にするか決めてください。

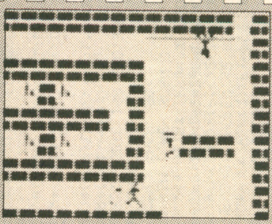
そして，リターンすると，少したってからリストがでてくるので，リターンを17回押してください。18回押すと，また作成サブに飛んでいきます。



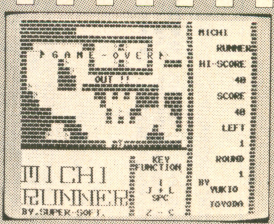
《写真1》ミチ・ランナーとは，ユニークなタイトルだ



《写真2》スタート画面。右上に敵が隠れている



《写真3》綱渡りの場面。敵の追跡がしつこいぞ!



《写真4》穴ほりもうまく使わないと自分が落ちてOUT!

★MZ－700の[カナ]と[CR]を同時に押し，さらに[INST]を押す。すると,カタカナの口が出る。(山形県飽海郡・大井　直14才)……【編：このようなお手紙をどしどし送って下さい。影：ワンテクとでも呼ぼうかな。】

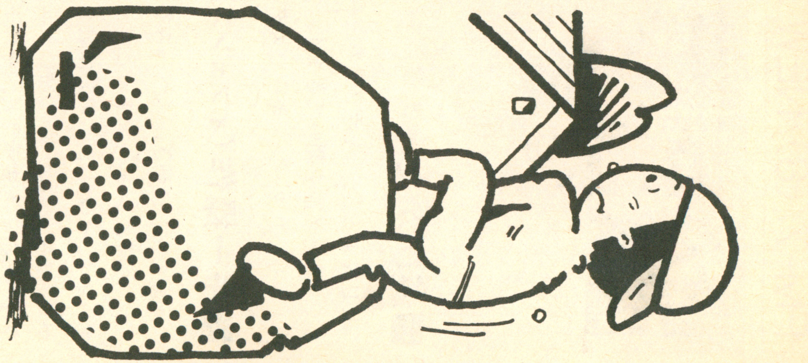
道(MICHI)RUNNERのプログラム・リスト

```
10 REM =[ MICHI RUNNER ]=
20 GOSUB900
30 POKEVI+21,0:R=1:R1=5:INPUT"[illegible]ROUND ";R1:IFR1<1THEN30
40 A$="":INPUT"[illegible]EDIT ";A$:IFA$="Y"THEN730
50 DEFFNA(X)=X*8+24:DEFFNB(Y)=Y*8+50:DEFFNC(U)=X(U)*8+24:DEFFND(Q)=Y(U)*8+50
60 GOTO680
70 PRINT"[illegible]";
80 IFR>R1THENR=1
90 PRINTCHR$(5):GOTO830
100 GOTO840
110 POKEVI+21,15:FORI=0TO3:POKEI+2040,50:POKEVI+I+39,11:NEXT:POKEVI+39,0
115 POKEVI,FNA(X):POKEVI+1,FNB(Y):FORI=0TO2:X(I)=27:Y(I)=0:NEXT:POKEVI+30,0
120 POKESI,180:POKESI+1,200:POKESI+4,0
122 FORU=0TO2:POKEVI+U*2+2,240:POKEVI+U*2+3,50:NEXT:TI$="000000"
124 POKEVI,FNA(X):POKEVI+1,FNB(Y)
125 REM [ MAIN (BY IDOU) ]
130 Q=VR+X+40*Y:P=PEEK(Q):P1=PEEK(Q+40):P0=PEEK(Q-1):P2=PEEK(Q+1):POKESI+23,0
135 IFP=27THENS=S+5:POKEQ,42:POKESI+4,17:FORI=0TO100:NEXT:POKEQ,32:T=T+1
140 IF(P<>29)*(P<>94)*(P1<>28)*(P1<>29)*(Y<15)THENY=Y+1:L=-4:GOTO420
145 IFP<>29ANDP0=28ANDP2=28AND(P1=28ORP1=77)THEN630
147 POKESI+6,244:GETA$:IFA$="[illegible]"THEN630
150 SYS49155:REM [ KEY SCAN ]
160 IF PEEK(251) THEN 180
170 POKE2040,50:GOTO440
180 ON PEEK(251) GOTO 190,220,250,280,310,340
190 P=PEEK(VR+(X-1)+40*Y)
200 IF(P<>28)*(X>0)THENX=X-1:L=4:GOTO370
210 GOTO440
220 P=PEEK(VR+(X+1)+40*Y)
230 IF(P<>28)*(X<27)THENX=X+1:L=-4:GOTO370
240 GOTO440
250 P0=X-1:P1=Y+1:P1=VR+P0+40*P1:P=PEEK(P1):P2=PEEK(P1-40)
260 IFP=28ANDP2<>28ANDX>0THEN362
270 GOTO440
280 P0=X+1:P1=Y+1:P1=VR+P0+40*P1:P=PEEK(P1):P2=PEEK(P1-40)
290 IFP=28ANDP2<>28ANDX<27THEN362
300 GOTO440
310 P0=VR+X+40*Y:P=PEEK(P0):P1=PEEK(P0-40)
320 IF(P=29)*(P1<>28)*(Y>0)THENY=Y-1:L=4:GOTO420
330 GOTO440
340 P=PEEK(VR+X+40*(Y+1))
350 IF(P<>28)*(Y<15)THENY=Y+1:L=-4:GOTO420
360 GOTO440
362 POKESI+6,223:FORI=200TO255:POKESI+4,17:POKESI+4,33:NEXT:POKEP1,96:GOTO440
365 REM =[ X IDOU ]=
370 IFPEEK(VR+X+40*Y)=94THEN400
380 POKEVI,FNA(X)+L:POKE2040,52+SGN(L):POKESI+4,33:POKESI,38
390 POKEVI,FNA(X):POKE2040,53+SGN(L):GOTO440
400 POKEVI,FNA(X)+L:POKE2040,56:POKESI+4,33:POKESI,48
410 POKEVI,FNA(X):POKE2040,55:GOTO440
415 REM =[ Y IDOU ]=
420 POKEVI+1,FNB(Y)+L:POKE2040,55:POKESI+4,17:POKESI,210
430 POKEVI+1,FNB(Y):POKE2040,56:GOTO440
440 POKESI+4,0:IF(T1=T)*(X=27)*(Y=0)THEN610
450 REM =[ TEKI IDOU ]=
460 U=INT(RND(1)*3):P1=VR+X(U)+40*Y(U):P=PEEK(P1):PP=PEEK(P1+40)
465 IFP=96THEN570
470 IF(P<>29)*(P<>94)*(PP<>28)*(PP<>29)THENL=-4:Y(U)=Y(U)+1:O=(U*2)+3:GOTO560
480 Y1=SGN(Y-Y(U)):P=PEEK(VR+X(U)+40*(Y(U)+Y1)):P1=Y(U)+Y1:IFY1=0THEN500
490 P2=PEEK(VR+X(U)+40*P1):P=PEEK(VR+X(U)+40*Y(U)):IFY1=1THEN497
495 IF(P=29)*(P2<>28)*(P1>-1)*(P1<16)THENY(U)=P1:L=4:O=U*2+3:GOTO560
496 GOTO500
497 IF(P2<>28)*(P1>-1)*(P1<16)THENY(U)=P1:L=-4:O=U*2+3:GOTO560
500 X1=SGN(X-X(U)):P=PEEK(VR+(X(U)+X1)+40*Y(U)):P1=X(U)+X1
510 IF(P<>28)*(P1>-1)*(P1<28)THENX(U)=P1:L=X1*-4:GOTO520
512 GOTO580
515 REM=[ X IDOU ]=
520 O=U*2+2:IFP=94THEN550
530 POKEVI+O,FNC(U)+L:POKE2041+U,52+SGN(L)
540 POKEVI+O,FNC(U):POKE2041+U,53+SGN(L):GOTO 580
550 POKEVI+O,FNC(U)+L:POKE2041+U,56:POKEVI+O,FNC(U):POKE2041+U,55:GOTO580
555 REM=[ Y IDOU ]=
560 IFY(U)>15THENY(U)=15
561 POKEVI+O,FND(Q)+L:POKE2041+U,55:POKEVI+O,FND(Q):POKE2041+U,56
562 GOTO580
565 REM =[ DOWN STOP ]=
570 S=S+10:X(U)=27:Y(U)=0:POKEP1,42:POKESI+4,33:POKESI+4,129:FORI=0TO100:NEXT
572 POKEP1,28:POKEP1+CR-VR,11:P=U*2+2:POKEVI+P,240:POKEVI+P+1,50
575 REM=[ SCORE PRINT ]=
580 PRINTLEFT$(Y$,12)SPC(38-LEN(STR$(S)))"■"S;
585 IFHS<STHENHS=S
586 PRINTLEFT$(Y$,8)SPC(38-LEN(STR$(HS)))HS;
590 N=PEEK(VI+30):IFN=0THEN130
595 IF(NAND3)=3OR(NAND5)=5OR(NAND9)=9THEN630
596 P=X+1:P1=X-1:P2=VR+40*Y:P=PEEK(P+P2):P1=PEEK(P1+P2):P2=PEEK(P2+X+40)
597 IFP=28ANDP1=28ANDP2=28THEN630
600 POKEVI+30,0:GOTO130
605 REM =[ROUND CLEAR]=
610 PRINTLEFT$(Y$,8)SPC(6)"■ROUND ■CLEAR ■!!";:R=R+1:POKESI+6,100:FORI=0TO200
620 POKESI+4,17:POKESI+4,33:POKESI,IAND85:NEXT:POKESI+4,0:P=VAL(MID$(TI$,4))
621 T=0:P=500-P:IFP>0THENS=S+P:PRINTLEFT$(Y$,11)SPC(6)"BONUS:";P:GOTO624
622 PRINTLEFT$(Y$,11)SPC(6)"NO BOUNS !!";
624 FORI=0TO1500:NEXT:GOTO70
625 REM=[ OUT !! ]=
630 PRINTLEFT$(Y$,8)SPC(12)"■OUT !!";:M=M-1:IFM=0THEN660
640 FORI=0TO160:POKESI+4,129:POKESI+4,17:POKESI,255-IAND170:NEXT:POKESI+4,0
650 T=0:POKE198,0:GOTO70
655 REM [ THE END !! ]
660 PRINTLEFT$(Y$,5)SPC(3)"■[ ■G A M E ■- ■O V E R ■[":POKESI+4,17
670 FORI=0TO260:NEXT:POKESI+4,0:FORI=0TO2000:NEXT:T=0:GOTO30
675 REM [ DEMO  SUB ]
680 PRINT"[illegible]";
685 PRINT"[illegible]"
690 PRINT"[illegible]"
695 PRINT"[illegible]"
700 PRINT"[illegible]"
705 PRINT"[illegible]":POKE198,0
710 PRINTSPC(10)"HIGH-SCORE";HS;"[illegible]"
715 PRINTSPC(10)"     SCORE";S
718 PRINTLEFT$(Y$,24)SPC(10)"■HIT ■RETURN ■KEY";
720 A$="":GETA$:IFA$=CHR$(13)THEN725
722 PRINTLEFT$(Y$,24)SPC(10)"                    ";:FORP=0TO50:NEXT:GOTO718
725 POKESI+23,0:POKESI+24,15:POKESI+5,255:POKESI+6,240:C=49200:POKESI+23,0
726 FORU=1TO2:FORI=0TO60STEP3:POKESI+4,17:POKESI,PEEK(C+I):POKESI+1,PEEK(C+I+1)
728 O=PEEK(C+I+2)*256:FORJ=0TOO:NEXT:NEXT:NEXT:S=0:M=3:POKESI+4,0:GOTO70
730 REM =[ EDIT SUB ]=
732 VI=53248:VR=1024:CR=55296:DIMA$(15):DEFFNA(X)=X*8+24:DEFFNB(Y)=Y*8+50
733 Y$="[illegible]"
735 PRINT"■";LEFT$(Y$,18)"■28/16";:X=0:Y=0:POKEVI+21,1:POKEVI+39,0:POKE2040,50
740 P=PEEK(197):GETA$:IFP=64THEN740
745 X=X-(X>0)*(P=34)+(X<27)*(P=42):Y=Y-(Y>0)*(P=33)+(Y<15)*(P=60)
748 POKEVI,FNA(X):POKEVI+1,FNB(Y)
750 IFA$="Q"THENV=28:C=11:GOTO780
755 IFA$="W"THENV=29:C=15:GOTO780
760 IFA$="E"THENV=27:C=8:GOTO780
765 IFA$="R"THENV=94:C=14:GOTO780
770 IFA$="T"THENV=32:C=1:GOTO780
772 IFA$="[illegible]"THEN785
775 GOTO740
780 P=X+40*Y:POKEVR+P,V:POKEP+CR,C:GOTO740
785 T1=0:PRINTLEFT$(Y$,18);:INPUT" ROUND NO.";R:IFR<=0THEN785
790 G=(R-1)*17+1100:A$(0)="■":FORI=0TO15:FORJ=0TO27:P=PEEK(VR+J+40*I)
795 IFP=28THENA$(I)=A$(I)+"¥"
800 IFP=29THENA$(I)=A$(I)+"]"
805 IFP=27THENA$(I)=A$(I)+"[":T1=T1+1
810 IFP=94THENA$(I)=A$(I)+"¯"
815 IFP=32THENA$(I)=A$(I)+" "
```

★影：編集長！ベーマガ買ってきてもよろしいでしょうか？**編集長**：どうして君は仕事中にベーマガを買いに行くのかね？**影**：…。**編集長**：だまってちゃわからんぞ！（石川県河北郡・**ひろ子命18才**）……【**影：謹聴中！**】

ROCKERのプログラム・リスト

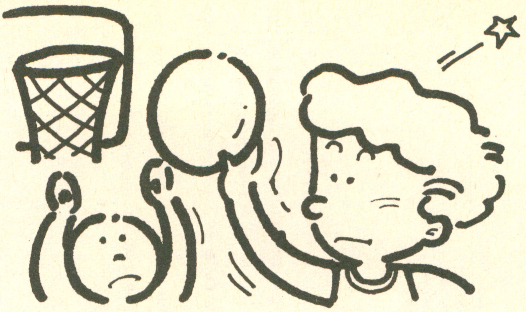
```
10 REM□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
20 REM□    ROCKER        □
30 REM□                  □
40 REM□ By ITARU HATTA □
50 REM□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
60 WIDTH40,25:COLOR7,0:CLS
70 ' ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
80 ME=0
90 LINE(25,0)-(39,23),CHR$(254),5,B
100 LINE(26,5)-(38,5),CHR$(254),5:LINE(26,15)-(38,15),CHR$(254),5
110 LINE(31,15)-(31,22),CHR$(254),5
120 LINE(25,19)-(30,22),CHR$(254),5,BF
130 SYMBOL(425,10),"ROCKER",4,4,2
140 SYMBOL(416,130),"SCENE",2,3,4
150 LOCATE35,7:COLOR14:PRINT"KEY";
160 LOCATE28,7:COLOR7:PRINT"MOVE";
170 LOCATE26,8: PRINT" ┌─┬─┬─┐        ";
180 LOCATE26,9: PRINT" │ │8│ │        ";
190 LOCATE26,10:PRINT" ├─┼─┼─┤        ";
200 LOCATE26,11:PRINT" │4│+│6│RETURN";
210 LOCATE26,12:PRINT" ├─┼─┼─┤ ┌────┐";
220 LOCATE26,13:PRINT" │ │2│ │ │HOME│";
230 LOCATE26,14:PRINT" └─┴─┴─┘ └────┘";
240 ' ﾀｲﾄﾙ
250 SYMBOL(5,20),"ROCKER",8,9,2
260 SYMBOL(0,15),"ROCKER",8,9,6
270 SYMBOL(50,120),"—— PUZZLE GAME ——",2,3,7
280 LOCATE5,20:COLOR10:PRINT"PUSH ANY KEY";:X$=INPUT$(1):FOR I=0 TO 5:BEEP1:NEXT
:BEEP0:COLOR7
290 ' ｹﾞｰﾑ ｶﾞﾒﾝ
300 DIM MA(11,11),NU$(4,11)
310 RESTORE 900
320 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 4
330 READ NU$(J,I):NEXT J,I
340 LINE(32,16)-(38,22)," ",,BF
350 LINE(0,0)-(23,23)," ",,BF: FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 11
360 MA(I,J)=VAL(MID$(NU$(ME,J),I+1,1))
370 IX=I*2:IY=J*2
380 ON MA(I,J) GOSUB 510,520,530,540,570,590,610
390 NEXT J,I
400 SYMBOL(490,135),STR$(ME+1),6,6,ME+1
410 GO TO 630
420 ' ｷｬﾗｸﾀｰ
430 LOCATEX,Y:COLOR7:PRINT" o";
440 LOCATEX,Y+1:PRINT"↳X";:RETURN
450 LOCATEX,Y:COLOR7:PRINT"o ";
460 LOCATEX,Y+1:PRINT"X┘";:RETURN
470 LOCATEX,Y:COLOR7:PRINT" o";
480 LOCATEX,Y+1:PRINT"/X";:RETURN
490 LOCATEX,Y:COLOR7:PRINT"o/";
500 LOCATEX,Y+1:PRINT"X ";:RETURN
510 LINE(IX,IY)-(IX+1,IY+1),CHR$(254),2,BF:RETURN
520 LOCATEIX,IY:COLOR4:PRINT"G";:GOSUB550:RETURN
530 LOCATEIX,IY:COLOR2:PRINT"C";:GOSUB550:RETURN
540 LOCATEIX,IY:COLOR6:PRINT"P";:GOSUB550:RETURN
550 LOCATEIX+1,IY:COLOR5:PRINT"◣";
560 LOCATEIX,IY+1:COLOR5:PRINT"▼";:RETURN
570 LOCATEIX,IY:COLOR3:PRINT" ┌┐";
580 LOCATEIX,IY+1:PRINT" └┘";:RETURN
590 LOCATEIX,IY:COLOR2:PRINT"▲";
600 LOCATEIX,IY+1:COLOR7:PRINT" └┘";:RETURN
610 X=IX:Y=IY:GOSUB430:RETURN
620 ' ｷｰ ﾆｭｳﾘｮｸ
630 K$=INPUT$(1):BEEP1:BEEP0
640 IF K$=CHR$(&HB) THEN 350
650 IF K$="4" THEN MU=1:SX=X-2:SY=Y:SX2=X-4:SY2=Y
660 IF K$="6" THEN MU=2:SX=X+2:SY=Y:SX2=X+4:SY2=Y
670 IF K$="2" THEN MU=3:SX=X:SY=Y+2:SX2=X:SY2=Y+4
680 IF K$="8" THEN MU=4:SX=X:SY=Y-2:SX2=X:SY2=Y-4
690 'ｲﾄﾞｳ
700 IFSX2<0 THEN SX2=0
710 IFSY2<0 THEN SY2=0
720 CH=SCREEN(SX,SY):CH2=SCREEN(SX2,SY2)
730 IF CH=&HFE OR CH=&HE4 GO TO 630
740 IF CH=&H47 THEN IF CH2=&H20 OR CH2=&H43 THEN IX=SX2:IY=SY2:GOSUB520:GOSUB790
:GO TO 630ELSE GO TO 630
750 IF CH=&H43 THEN IF CH2=&H20 OR CH2=&H50 THEN IX=SX2:IY=SY2:GOSUB530:GOSUB790
:GO TO 630ELSE GO TO 630
760 IF CH=&H50 THEN IF CH2=&H20 OR CH2=&H47 THEN IX=SX2:IY=SY2:GOSUB540:GOSUB790
:GO TO 630ELSE GO TO 630
770 IF CH=&H98 THEN IF CH2=&HE4 THEN GO TO 810 ELSE IF CH2=&H20 THEN IX=SX2:IY=S
Y2:GOSUB570 ELSE GO TO 630
780 GOSUB790:GO TO 630
790 LINE(X,Y)-(X+1,Y+1)," ",,BF:X=SX:Y=SY:ON MU GOSUB430,450,470,490:RETURN
800 ' ｶﾞﾒﾝ ｸﾘｱ
810 SYMBOL(30,75),"ﾅｰｲｽ !",7,10,ME+2:ME=ME+1:FOR Z=0 TO 1000:BEEP0:BEEP1:BEEP0:N
EXT:IF ME=5 THEN 820 ELSE GO TO 340
820 CLS:SYMBOL(40 ,30),"GOOD FOR YOU !",5,8,1
830 SYMBOL(36,28),"GOOD FOR YOU !",5,8,5
840 SYMBOL(32,26),"GOOD FOR YOU !",5,8,7
850 LINE(115,95)-(430,140),PSET,2,BF
860 SYMBOL(130,100),"ﾍﾞﾘｰﾅｲｽ",5,5,6
870 SYMBOL(50,150),"I was beaten .",5,5,4
880 FOR I=0 TO 7:LINE(0,0)-(639,199),XOR,I,BF:FOR J=0 TO 10:BEEP1:NEXTJ:BEEP0:NE
XTI
890 ' ﾌｨｰﾙﾄﾞ ﾃﾞｰﾀ
900 DATA111111111111,111111111111,111111111111,111111111111,111111111111
910 DATA104222000201,100007000001,123001670001,100000000001,100001000061
920 DATA104234000301,100010110001,145001100001,101011110101,101103001111
930 DATA104342000401,100110101001,143210010001,100000500001,100102001111
940 DATA104242000501,101010110001,100010010001,101011110101,113112110001
950 DATA102342000201,100110100001,120100001001,101016010101,100000000041
960 DATA602323070301,100000000001,100100004001,101010210101,100000000031
970 DATA104234000401,103010111001,110100001001,101014310101,111111111021
980 DATA103234000201,100013050001,100100001101,100007000001,100004000011
990 DATA102434000301,101110111401,100000001101,101123421101,101315121211
1000 DATA104234000401,600200411001,100000000001,100034340001,100007000011
1010 DATA111111111111,111111111111,111111111111,111111111111,111111111111
```



★もし編集長と編とDr.Dの顔がよければ，ベーマガバッジをください。(鹿児島市・**千々和　剛11才**)……【**編集長**：Dr.も私も顔にシワがふえましたね。**Dr.D**：ふむふむ，年には勝てんな。**編**：えっ，私ですか？う～む…。】

BASKET BALL

川島　哲



■遊びかた

RUNすると，キャラクタの読み込みが始まり，しばらくすると名前を聞いてきます。つぎにキー操作の画面となり，リターン・キーでスタートです。

■キー操作（オフェンス）

[4][6]で左右に動き，スペースでシュートです。敵が“[illegible]”の時にシュートするとボールをカットされてしまいます。ただし，この時は敵をドリブルで抜くことができます。敵が“[illegible]”の時にシュートすると，画面右下に“Push s”と表示され，その下に止まっている数字と動いている数字が表示されます。動いている数字を[S]で止めてうまく合わせてください。合えば，ゴールしたことになります。動く数字は，シュートした位置が遠いほど，速く動きます。

あと，敵がこの状態の時にドリブルで抜こうとすると，カットされます。

■キー操作（ディフェンス）

[8]でシュートをカットし，[2]でドリブルをカットします。

敵にシュートされたり，ドリブルで3回抜かれたりすると，得点されたことになります。

なお，1試合は3分で，3分たつと握手してGAME OVERです。

■プログラムについて

キャラクタの表示を，サブ・ルーチンにしてみました。その結果，GOSUB文が非常に多くなってしまいましたが，PUT文を何回も書くよりいいと思います。

■参考資料

ベーマガ84年7月号　PB100用「バスケット・ボール」

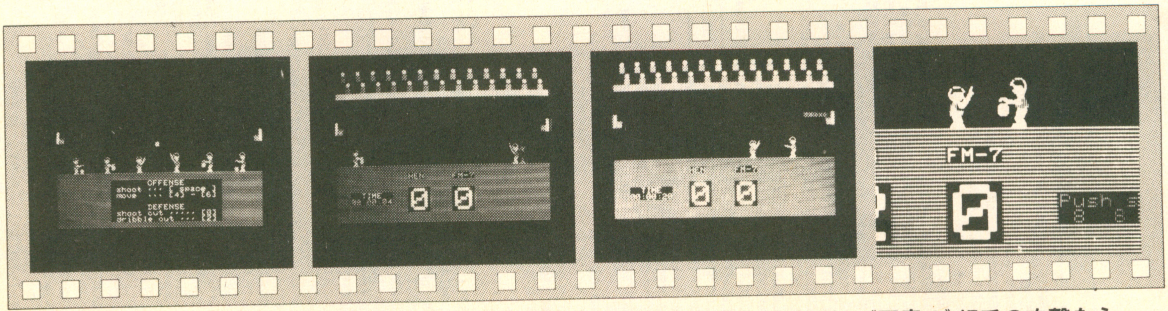
〃　4〃　FM-7用「FIRE CRACKER SPECIAL」

CHECKER FLAG

編：デモ画面のバスケット・ボールに中間色が使ってありますね！

Dr.D：FM-7には中間色の命令がないんだが，書いた文字がすべてグラフィック画面に表示されるから，“▩”を表示すれば中間色で描いたのと同じになるんだ。

ゲームもしっかりしとるしボールのはずむ音もピッタリだ。ただ，リストが少し長いのが気になるがな。



《写真1》デモ画面。プレイヤーの動きに注目！　《写真2》ピーッ，観衆を前に緊張のスタート!!　《写真3》ドリブルの連続からシュート!!　《写真4》相手の攻撃をうまくかわせ!!

★編集部のみなさん！電波新聞社をやめて僕の家へお手伝いさんとしてこない？3食昼寝つきだヨ！（千葉県茂原市・つぐ美命13才）……【編集長：今日は編くんが庭のそうじ，影くんが買い物，Drは……お留守番！編：※】

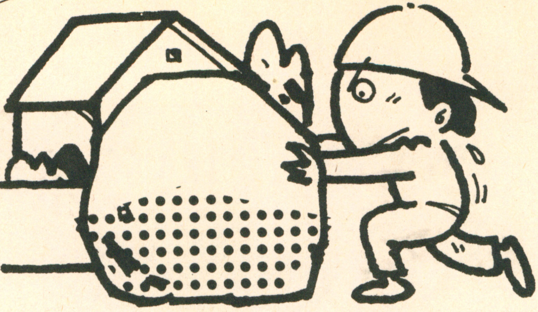
```
820 NEXTJ,I:PRINT"■▯▯";:N=0:FORI=GTOG+15:PRINTSTR$(I)" ?"CHR$(34);A$(N)
821 N=N+1:NEXT:PRINTSTR$(G+16)" X=";STR$(X);":Y=";STR$(Y);
822 PRINT":T1=";STR$(T1);":GOTO100":PRINT"GOTO730":PRINT"▯";:END
825 REM =[ ROUND PRINT ]=
830 ONRGOTO1100,1117,1134,1151,1168,1185,1202,1219,1236,1253,1270
831 A=R-11:ONAGOTO1287,1304,1321,1338,1355,1372,1389,1406,1423
835 REM =[ SCREEN SUB ]=
840 FORI=0TO27:FORJ=0TO15:P=PEEK(1024+I+40*J):IFP=32THEN C=1
845 IFP=28THEN C=11
850 IFP=29THEN C=15
855 IFP=27THEN C=8
860 IFP=94THEN C=14
865 POKECR+I+40*J,C:NEXTJ,I:FORI=0TO24:P=28+40*I:POKEVR+P,28:POKECR+P,11:K=P+11
870 POKEVR+K,28:POKECR+K,11:NEXT:FORI=29TO38:P=I:K=I+960:POKEP,28:POKEK,28
875 POKECR+K,11:NEXT:FORI=0TO27:P=640+I:POKEVR+P,77:POKECR+P,11:NEXT
880 FORI=17TO24:P=18+40*I:POKEVR+P,28:POKECR+P,11:NEXT:PRINTLEFT$(Y$,18)"■";
885 PRINTSPC(22)"KEY▮▮▮▮▮▮▮▮ROUND"
886 PRINT"┬┬┬ ┬ ┌─┬ ┬ ┬▮▮▮▮▮FUNCTION"
887 PRINT"│││ │ │  ├─┤ │"
888 PRINT"┴ ┴ ┴ └─┴ ┴ ┴▮▮▮▮▮▮▮▮▮I▮▮▮▮▮▮BY"
889 PRINT"┬─┬ ┬┬ ┬┬ ┬┬─┬─┬▮▮▮J + L▮▮▮▮▮▮YUKIO"
890 PRINT"├┘│ ││\│││\│├ ├┘▮▮▮▮SPC"
891 PRINT"┴┴ └─┴ ┴┴ ┴┴─┴┴▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮TOYODA"
892 PRINT"BY.SUPER-SOFT.▮▮▮▮▮▮▮Z - C";
893 PRINTLEFT$(Y$,2)SPC(30)"MICHI▯▯IRUNNER▯▯IIIIIIIIIHI-SCORE▯▯▯IIIIISCORE";
894 PRINTLEFT$(Y$,14)SPC(34)"LEFT";LEFT$(Y$,20)SPC(38-LEN(STR$(R)))R;
895 PRINTLEFT$(Y$,16)SPC(36)M;:GOTO110
898 REM =[ DATA READ ]=
900 RESTORE:VI=53248:SI=54272:VR=1024:CR=55296:Y$="▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯"
905 FORI=0TO64*7-1:POKE3200+I,0:NEXT:FORJ=0TO6:FORI=0TO21STEP3:READL$:GOSUB950
910 POKE(64*(50+J))+I,L:NEXTI,J:FORI=0TO45:READL$:GOSUB950:POKE49152+I,L:NEXT
915 FORI=40TO42:POKEVI+I,12:NEXT:POKEVI+39,0:POKEVI+27,15:CI=56320:CB=2048
920 POKECI+14,0:POKE1,PEEK(1)AND251:FORI=0TO127*8-1
930 POKECB+I,PEEK(VI+I)ORPEEK(VI+I)/2:NEXT:POKE1,PEEK(1)OR4:POKECI+14,1
935 FORI=0TO2:READA:FORJ=0TO7:READL$:GOSUB950:POKECB+A*8+J,L:NEXTJ,I
940 POKEVI+24,18:Q=49200:FORI=0TO60:READL:POKEQ+I,L:NEXT:RETURN
950 L=0:FORK=1TO2:L%=ASC(L$):L%=L%-48+(L%>64)*7:L$=MID$(L$,2):L=16*L+L%:NEXT
952 RETURN
955 REM =[SPRITE DATA]=
960 DATA10,10,38,54,92,28,28,28,08,50,38,14,10,28,24,48,08,10,3C,50,10,28,C4,02
970 DATA10,0A,1C,28,08,14,24,12,10,08,3C,0A,08,14,23,40,92,54,38,10,10,28,28,08
980 DATA54,54,38,10,10,28,28,20
990 REM =[MACHENE DATA]=
1000 DATA86,FB,60,A2,01,A5,C5,C9,22,F0,F5,A2,02,C9,2A,F0,EF,A2,03,C9,0C,F0,E9
1010 DATAA2,04,C9,14,F0,E3,A2,05,C9,21,F0,DD,A2,06,C9,3C,F0,D7,A2,00,4C,00,C0
1020 REM =[CHARCTER DATA]=
1030 DATA28, 00,7F,7F,7F,00,F7,F7,F7, 29, 81,FF,81,81,81,FF,81,81
1040 DATA27, 20,30,38,3C,3E,20,20,70
1045 REM =[MUSIC DATA]=
1050 DATA207,16,1,222,18,4,46,21,1,112,22,4,222,18,2,46,21,1,112,22,2
1052 DATA244,29,1,69,28,2,222,18,1,112,22,2,69,28,1,175,26,6,0,0,0
1053 DATA48,25,1,112,22,1,46,21,1,222,18,1,207,16,2,222,18,8,0,0,0
1100 PRINT"■¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥]
1101 PRINT"¥¥¥¥¥¥¥¥¥                 ───────]
1102 PRINT"¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥        ]
1103 PRINT"¥¥─────────¥¥    [¥[    ¥      ]
1104 PRINT"¥──    [     ¥]¥¥¥¥¥¥¥]¥  [  ]
1105 PRINT"¥       ¥[    ¥]  [¥[  ]¥ ]¥¥¥]
1106 PRINT"¥       ¥¥[   ¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥ ]  ]
1107 PRINT"¥       ¥¥¥                ]  ]
1108 PRINT"¥[      ¥¥¥]¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥]  [  ]
1109 PRINT"¥¥[           ¥¥ ¥ ¥ ¥¥¥¥]¥¥¥]
1110 PRINT"¥¥¥            ¥     ¥¥¥¥]¥¥¥]
1111 PRINT"¥¥¥¥¥            ¥ [ ¥¥   ] ¥¥]
1112 PRINT"¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥[     ¥ ¥ ¥      ]  ¥]
1113 PRINT"¥¥¥¥¥ ]¥¥¥[              ]¥]  ¥]
1114 PRINT"¥¥¥¥[ ][¥¥¥            ]¥¥¥]  ]
1115 PRINT"¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥]
1116 X= 22:Y= 12:T1= 16:GOTO100
1117 PRINT"■                                      ]
1118 PRINT"──────────          [              ]
1119 PRINT"] [         ]¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥]           ]
1120 PRINT"¥¥¥¥¥]     ]                 ]¥¥¥¥¥¥¥
1121 PRINT"      ]    ]      [    ]
1122 PRINT"             ]¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥]¥¥
1123 PRINT"  [   ]               ]  ──
1124 PRINT"¥¥¥¥]¥                ]      ──
1125 PRINT"      ]    ]¥¥¥¥¥¥]¥¥        ──[
1126 PRINT"      ]────]        ]             ¥
1127 PRINT"      ]         ]¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥]
1128 PRINT"      ]         ]¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥]
1129 PRINT"¥¥¥]¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥      [     ¥¥¥¥¥]¥
1130 PRINT"¥¥¥]¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥ ]¥¥¥¥] ¥¥¥¥¥]¥
1131 PRINT"      ]             ]¥¥¥¥]    [  ]
1132 PRINT"¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥
1133 X= 8:Y= 14:T1= 7:GOTO100
1134 PRINT"■    ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]          ]
1135 PRINT"  ]]          ¥               ]]────]
1136 PRINT" ]]           ¥                ]]    ]
1137 PRINT"]]            ¥                 ]]   ]
1138 PRINT"]          [[¥   [[[[[          ]]──]
1139 PRINT"]     [¥¥¥¥¥   ¥¥¥¥¥[[          ]] ]
1140 PRINT"]   [¥¥     ¥    ¥    ¥¥¥[       ]] ]
1141 PRINT"]   ¥¥      ¥    ¥       ¥¥      ]] ]
1142 PRINT"]   ¥¥[     ¥    ¥        ¥      ]] ]
1143 PRINT"]     ¥¥[   ¥    ¥       ¥¥      ]] ]
1144 PRINT"]]     ¥¥[[¥   ¥   [[¥¥       ]]  ]
1145 PRINT" ]]       ¥¥¥   ¥[[¥¥¥        ]]───]
1146 PRINT"  ]]       ¥¥   ¥¥¥¥          ]]    ]
1147 PRINT"    ]]            ¥            ]]   ]
1148 PRINT"      ]]                       ]]    ]
1149 PRINT"¥¥¥¥¥]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]¥¥¥¥¥¥¥¥
1150 X= 10:Y= 1:T1= 20:GOTO100
1151 PRINT"■     [                               ]
1152 PRINT"]¥¥¥¥¥¥]              [      ]
1153 PRINT"]          ]        ]¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥] [  ]
1154 PRINT"]          ]        ]                 ]¥¥¥¥]
1155 PRINT"]          ]        ]     ¥¥¥¥¥¥]
1156 PRINT"]     [    ]        ]                ]
1157 PRINT"]¥¥¥¥¥¥]────]───     [      ]
1158 PRINT"]          ]        ]      ¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥]
1159 PRINT"]          ]        ]─────────────]
1160 PRINT"]          ]        ]                ]
1161 PRINT"¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥]¥¥¥      ]¥¥¥¥]¥¥
1162 PRINT"¥¥¥¥                 ]     ─────]    ]
1163 PRINT"¥[  ¥                ]          ]    ] [
1164 PRINT"¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥]¥¥¥¥¥     ]     ¥¥¥¥
1165 PRINT"                    ]        []
1166 PRINT"¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥
1167 X= 0:Y= 14:T1= 8:GOTO100
1168 PRINT"■────       [                ────────       ]
1169 PRINT"  ¥¥¥¥¥¥    ]        ¥]          ]
1170 PRINT"  ¥   [[¥    ]       ¥¥ ]          ]
1171 PRINT"  ¥¥¥¥¥¥    ]  [¥     ]¥¥¥¥¥¥¥¥¥
1172 PRINT"  ¥[[   ¥    ]   ¥     ]─────────
1173 PRINT"  ¥¥¥¥¥¥    ] ¥   [ ¥]
1174 PRINT"[    ¥       [ ]     ¥¥ ]
1175 PRINT"¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥  ]     ¥     ]──────────
1176 PRINT"────         ── ]    ¥     ]
1177 PRINT"  ¥¥¥¥¥¥    ] ¥   [ ¥]      ──
1178 PRINT"  ¥[[   ¥    ]       ¥¥ ]   ]¥¥¥¥]
1179 PRINT"  ¥¥¥¥¥¥    ]    ¥    ]   ¥¥[[ ¥
1180 PRINT" [  ─¥──[  ] [¥       ]   ¥¥¥¥¥¥
1181 PRINT" ¥   ¥ ] ¥[ ] ¥       ]   ¥¥¥¥¥¥
1182 PRINT"¥      [ ]  ¥ ]       ]   ]¥[[[¥
1183 PRINT"¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥]¥¥¥¥¥¥¥¥]¥¥] ¥¥¥¥
1184 X= 21:Y= 9:T1= 21:GOTO100
```


★僕はLAオリンピックで新たな事実を知った。なんとROMとはルーマニアのことだったのだ。（東京都足立区・松田　純15才）……【編：RAMってなかった？影：ラーメン屋！編：CPUは？影：せんぷう機！編：ゲッ！】

FM-7/8/NEW7/77用

ROCKER

八田　格



あなたは，某宅配便のアルバイトで，とある山の中にある家へ荷物を運ぶことになりました。しかし，その山の中には世にも不思議な『じゃんけん岩』があったのでした。

遊びかた

このゲームは，パズル・ゲームです。[8][2][4][6]で人間を動かし，岩をどかして，家まで荷物を運びます。岩をどかすにはルールがあります。岩を動かす方向になにもなければ，岩は素直に動いてくれますが，壁や家，荷物があった場合は動かすことはできません。また移動方向に岩がある場合，動かそうとしている岩に刻まれているマークと移動方向にある岩のマークとでじゃんけんをして(G＝グー，C＝チョキ，P＝パー)，勝つと移動方向にある岩をつぶして岩を動かすことができます。

こうして荷物を家まで運ぶと，１面クリアです。なお[HOME]キーを押すことにより，その画面を初期に戻すことができます。

改造へのアドバイス

ＤＡＴＡ文を変えることによって，容易にフィールドを変えることができます。１が壁，２がグーの岩，３がチョキの岩，４がパーの岩，５が荷物，６が家，７が人間で，０は空白です。

改造の時は，つぎの点に注意してください。

１．人間は１人にする。

２．フィールドのまわりは必ず家か壁でかこむ。

参　考

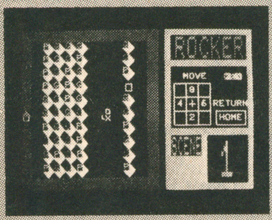
ＢＡＳＩＣマガジン84年７月号
「ＢＯＭＢＥＲ　ＭＡＮ」

CHECKER FLAG

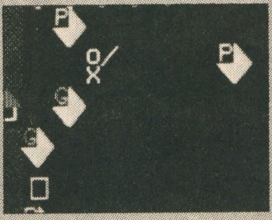
編：いやー，ほんと難しいゲームですね。影さんなんか５回チャレンジして，それでもできずにギブ・アップですよ！　ねっ，影さん？

影：うーむ，ゲーム・アイデアがすばらしい。なんて，カッコつけてみたけど，ほんとに難しいんだから！　ウソだと思ったらやってみなよ！

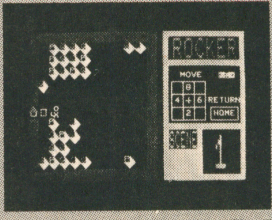
Dr.D：パズル・ゲームだが，ジャンケンをとり入れたアイデアがＧＯＯＤ！



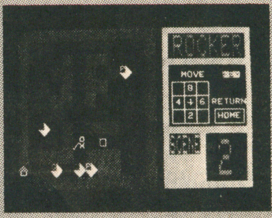
《写真１》頭悩ゲームです。影さんにはムリ！



《写真２》岩をどかして荷物"□"を運ぶ



《写真３》これでやっと１面クリアです。



《写真４》２面は岩の数が減って，難しくなる

★ＳＭＣ－777は聖子，ＭＺ－1500は倉沢淳美。明菜はどうしたの？Ｓ１に明菜ちゃんを！(徳島県板野郡・大林直樹14才)……【つぐ美：ふ～ん，ポトリ！(ハガキを落とす)編：みなさん，つぐ美もヨロシクね！】

BASKET BALLのプログラム・リスト

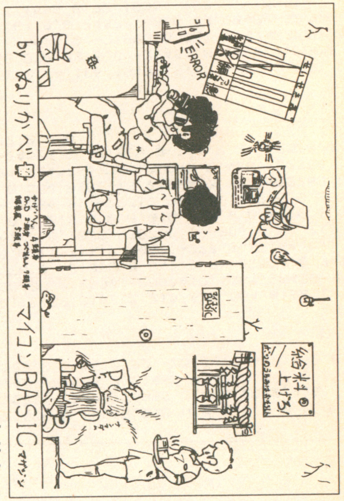
```
10 '
20 '          |BASKET BALL|
30 '
40 CLS:WIDTH40,25:COLOR7,0:RANDOMIZE(-TIME)
50 LINE(14,8)-(25,18),CHR$(254),2,BF
60 FOR I=200 TO 440 STEP240:CIRCLE(I,108),90,0,,,,N:NEXT
70 LINE(320, 70)-(320,150),PSET,0:LINE(230,108)-(410,108),PSET,0
80 CIRCLE(320,108),90,7,,,,N
90 PAINT(0,0),7:LINE(10,6)-(29,19),"■",0,B:LINE(13,15)-(26,15),"■",6,B
100 FOR I=220 TO 380 STEP 40:LINE(I,128)-(I+30,190),PSET,0:NEXT
110 FOR I=420 TO 260 STEP-40:LINE(I,128)-(I-30,190),PSET,0:NEXT
120 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(60+I*2,10+I*2),"BASKET BALL",6,4,I:NEXT
130 '████████████████████████████████ キャラクタ ██
140 DEFINTA-Z
150 DIM GD(142),GS(142),GD1(196),GD2(196)
160 DIM TD(196),TS(196),TD1(196),TD2(196),G(32)
170 RESTORE480:FOR I=0 TO 142:READ GD(I):NEXT I
180 RESTORE610:FOR I=0 TO 142:READ GS(I):NEXT I
190 RESTORE740:FOR I=0 TO 196:READ TD(I):NEXT I
200 RESTORE880:FOR I=0 TO 196:READ TS(I):NEXT I:GOTO1940
210 COLOR=(3,7)
220 PUT@A( 50,100)-( 89,125),GD,PSET:PUT@A(150,100)-(189,125),GD,PSET
230 PUT@A(250,100)-(289,125),GS,PSET:PUT@A(350,100)-(389,125),TS,PSET
240 PUT@A(450,100)-(489,125),TD,PSET:PUT@A(550,100)-(589,125),TD,PSET
250 SYMBOL( 76,119),"●",2,1,6:SYMBOL(176,115),"●",2,1,6
260 SYMBOL(450,113),"●",2,1,6:SYMBOL(550,119),"●",2,1,6
270 SYMBOL(312, 85),"●",2,1,6
280 FOR I=126 TO 199 STEP2:LINE(0,I)-(639,I),PSET,4:NEXT
290 GET@A( 50,100)-( 89,125),GD1,G:GET@A(150,100)-(189,125),GD2,G
300 GET@A(450,100)-(489,125),TD2,G:GET@A(550,100)-(589,125),TD1,G
310 SYMBOL(0,70),"■",1,2,7:LINE(8,78)-(26,78),PSET,2
320 FOR I=10 TO 20 STEP 5:LINE(I,79)-(I+3,85),PSET,6:NEXT
330 FOR I=25 TO 15 STEP-5:LINE(I,79)-(I-3,85),PSET,6:NEXT
340 GET@A(8,78)-(26,85),G,G
350 SYMBOL(631,70),"■",1,2,7:PUT@A(612,78)-(630,85),G,PSET
360 '
370 LOCATE11,17:PRINT"        OFFENSE        "
380 LOCATE11,18:PRINT" shoot ••• [ space ] "
390 LOCATE11,19:PRINT" move  ••• [4] - [6] "
400 LOCATE11,20:PRINT"                     "
410 LOCATE11,21:PRINT"        DEFENSE        "
420 LOCATE11,22:PRINT" shoot cut ••••• [8] "
430 LOCATE11,23:PRINT" dribble cut ••• [2] "
440 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1150 ELSE 440
450 '
460 REM X:= 40 Y:= 26
470 '
480 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5408,0,128,1024,1,1,0,522,-22528,2,21780,0
490 DATA 426,-24576,0,21776,0,10,-32768,0,0,0,1,21761,21504,682,-21886,1,21844
500 DATA 0,0,0,511,-1024,1,-8,0,42,-24576,0,5456,0,10,-22528,0,5456,0,127
510 DATA 1024,0,-2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5408,0,128,1024,1,1,0,543,-1024
520 DATA 2,32540,0,511,-512,0,-16,0,31,-32768,0,-912,0,497,-125,-509,-7169
530 DATA -125,1009,-4,3,-964,0,0,0,0,0,127,-8192,0,16368,0,31,-2048,0,16368
540 DATA 0,99,-25600,0,-2018,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,54080,128,1024,1,1
550 DATA 0,522,-22528,2,21780,0,426,-22016,0,21776,0,10,-32768,0,0,0,1,21761
560 DATA 21504,682,-21886,1,21844,0,0,0,0,0,0,0,42,-24576,0,5456,0
570 DATA 10,-22528,0,5456,0,99,-25600,0,-2018,0,0,0
580 '
590 REM X:=40 Y:=26
600 '
610 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5408,128,128,1025,1,1,512,522,-22523,16386
620 DATA 21780,2560,426,-21996,0,21776,-22528,10,-32432,0,42,-24576,0,21888
630 DATA 0,42,0,0,0,0,0,0,511,-1024,1,-8,0,42,-24576,0,5456,0,10,-22528,0
640 DATA 5456,0,127,-1024,0,-2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5408,128,128,1027
650 DATA 1,1,768,543,-1017,-16382,32540,3840,511,-450,0,-16,-1024,31,-31760
660 DATA 0,-193,-8192,508,32640,3,-962,0,1022,0,3,-4,0,0,0,0,0,0,127,-8192
670 DATA 0,16368,0,31,-2048,0,16368,0,99,-25600,0,-2018,0,0,0,0,0,0,0,0,0
680 DATA 0,0,0,0,5408,128,128,1025,1,1,512,522,-22523,16386,21780,2560,426
690 DATA -21996,0,21776,-22528,10,-32432,0,42,-24576,0,21888,0,42,0,0,0,0,0,0
700 DATA 0,0,0,0,42,-24576,0,5456,0,10,-22528,0,5456,0,99,-25600,0,-2018,0,0,0
710 '
720 REM TX:= 40 Y:= 26
730 '
740 DATA 0,0,0,1,9216,0,2048,-32768,32,64,0,18432,8192,5,21536,0,554,8192,13
750 DATA 21824,0,682,-32768,0,5376,0,42,5,20480,0,2090,-23904,0,1365,20480
760 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,21840,0,170,-24576,0,-21888,0,341,0,2,-22528,0,341
770 DATA 0,0,32640,0,2815,-16384,31,-64,0,0,0,1,9216,0,2048,-32768,32,64,0
780 DATA 18432,8192,7,-992,0,1598,8192,15,-192,0,1023,-32768,1,-256,0,63,7
790 DATA -4096,0,3135,-6160,0,2047,-2048,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-128,0,511
800 DATA 0,3,-1024,0,511,0,0,32640,0,2792,-16384,31,-27712,0,0,0,1,9216,0,2048
810 DATA -32768,32,64,0,18432,8192,5,21536,0,554,8192,13,21824,0,682,-32768,0
820 DATA 5376,0,42,5,20480,21824,2090,-23894,-24576,1365,21840,0,426,-22528,1
830 DATA 21848,0,106,-20480,0,21840,0,170,-24576,0,-21888,0,341,0,2,-22528,0
840 DATA 341,0,0,32640,0,2792,-16384,31,-27712,0,0
850 '
860 REM TX:= 40 Y:= 26
870 '
880 DATA 64,0,0,16385,9216,32,2048,-32768,5152,64,106,18432,8192,1029,21536,11
890 DATA 554,8192,1293,21824,2,-15702,-32768,320,5376,0,-22486,0,20,0,0,2688,0
900 DATA 5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,21840,0,170,-24576,0,-21888,0,341,0,2,-22528,0
910 DATA 341,0,0,32640,0,2815,-16384,31,-64,64,0,0,24577,9216,48,2048,-32768
920 DATA 7200,64,126,18432,8192,3591,-992,15,1598,8192,1935,-192,3,-15361
930 DATA -32768,481,-256,0,-1985,0,60,0,0,8064,0,7,-32768,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
940 DATA 0,0,0,-128,0,511,0,3,-1024,0,511,0,0,32640,0,2792,-16384,31,-27712,64
950 DATA 0,0,16385,9216,32,2048,-32768,5152,64,106,18432,8192,1029,21536,11,554
960 DATA 8192,1293,21824,2,-15702,-32768,320,5376,0,-22486,0,20,21824,0,2730
970 DATA -24576,5,21840,0,426,-22528,1,21848,0,106,-20480,0,21840,0,170,-24576
980 DATA 0,-21888,0,341,0,2,-22528,0,341,0,0,32640,0,2792,-16384,31,-27712,0,0
990 '████████████████████████████████ sub ██
1000 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+25),GS,PSET:RETURN
1010 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+25),GD,PSET:RETURN
1020 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+25),GD1,PSET:RETURN
1030 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+25),GD2,PSET:RETURN
1040 PUT@A(TX,Y)-(TX+39,Y+25),TS,PSET:RETURN
1050 PUT@A(TX,Y)-(TX+39,Y+25),TD,PSET:RETURN
1060 PUT@A(TX,Y)-(TX+39,Y+25),TD1,PSET:RETURN
1070 PUT@A(TX,Y)-(TX+39,Y+25),TD2,PSET:RETURN
1080 LINE(X,Y)-(X+39,Y+25),PSET,0,BF:RETURN
1090 LINE(TX,Y)-(TX+39,Y+25),PSET,0,BF:RETURN
1100 SOUND7,55:SOUND6,25:SOUND8,16:SOUND11,0
1110 SOUND12,7:SOUND13,0:SOUND6,15:RETURN
1120 '
1130 '     | OFFENSE |
1140 '
1150 TIME$="00:00:00":Y=100:BY=70:GP=0:TP=0
1160 X=50:TX=510
1170 '████████████████████████████████ ガメン ██
1180 CLS:FOR I=126 TO 199 STEP 2:LINE(0,I)-(639,I),PSET,4:NEXT
1190 COLOR6:LOCATE14,17:PRINTNAME$:LOCATE22,17:PRINT"FM-7"
1200 LINE(0,4)-(39,4),"■",5:GOSUB2200:GOSUB1970:GOTO 1230
1210 SYMBOL(0,70),"■",1,2,7:SYMBOL(631,70),"■",1,2,7
1220 PUT@A(8,78)-(26,85),G,PSET:PUT@A(612,78)-(630,85),G,PSET:RETURN
1230 GOSUB1210:GOSUB1030:GOSUB1040:GOSUB2030
1240 '████████████████████████████████ move ██
1250 A$=INKEY$:IF TIME>=180 THEN 2060
1260 IF A$=" " THEN 1270 ELSE 1280
1270 IF POINT(TX+15,Y+9)=-1 THEN C=1:GOTO1400 ELSE C=2:GOTO1400
1280 IF POINT(X+53,Y+13)=-1 THEN 1580
1290 GOSUB2040:GOSUB1080
1300 X=X+(A$="4")*20-(A$="6")*20:X=X+(X>0)*20-(X<600)*20
1310 GOSUB1020:GOSUB1100:GOSUB1030
1320 '████████████████████████████████ テキ move ██
```

★お〜い，アメリカ大陸でM5を動かしてる人がいたら返事してくれ〜！（U.S.Aカリフォルニア州・松島弘明15才）……【影：と，ベーマガの声！全世界にまで広がれ〜!!編：アメリカの読者のみなさん！お便りください。】

BASKET BALLのプログラム・リスト

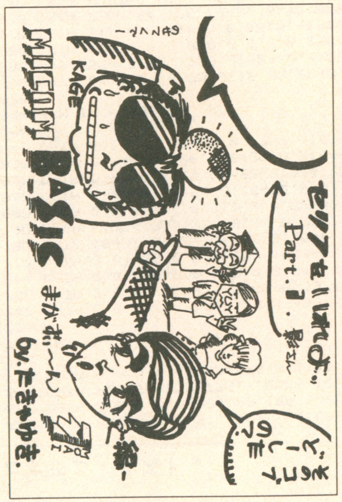
```
1330 IF TX<X THEN GOSUB1090:GOTO1250
1340 VTX=0:D=RND(1)*2+1:ON D GOTO1350,1360
1350 IF TX<10 THEN 1370 ELSE VTX=-20:GOTO1370
1360 IF TX+39>620 THEN 1370 ELSE VTX=20
1370 GOSUB1090:TX=TX+VTX
1380 D=RND(1)*2+1:IF D=3 THEN 1380 ELSE ON D GOSUB1050,1040:GOTO1250
1390 '███████████████████████████████████ shoot ██
1400 B=X+35:GOSUB1000:ON C GOSUB1420,1490:GOTO1630
1410 '█████████████████████████████████ shoot cut ██
1420 FOR A=B TO TX STEP20:SYMBOL(A,BY),"●",2,1,6
1430 BEEP1:BEEP0:SYMBOL(A,BY),"●",2,1,0:NEXT
1440 GOSUB1090:SYMBOL(TX-10,BY),"●",2,1,6
1450 PUT@A(TX,BY)-(TX+39,BY+25),TS,XOR:FOR F=0 TO 1000:NEXT
1460 LINE (TX,BY)-(TX+39,BY+25),PSET,0,BF:SYMBOL(TX-10,BY),"●",2,1,0
1470 GOSUB1070:FOR I=0 TO 2000:NEXT:RETURN
1480 '█████████████████████████████████ shoot !! ██
1490 FOR A=B TO 612 STEP10:SYMBOL(A,BY),"●",2,1,6
1500 BEEP1:BEEP0:SYMBOL(A,BY),"●",2,1,0:NEXT
1510 K=RND(1)*10:IF K=10 THEN 1510 ELSE 1520
1520 COLOR2:LOCATE30,20:PRINT"Push $":LOCATE30,21:PRINTK
1530 F=X/5:FOR I=0 TO 10000:LOCATE33,21:Q=Q+1:IF Q=10 THEN Q=0
1540 PRINTQ:FOR L=0 TO F:NEXTL:IF INKEY$="$" THEN 1550 ELSE NEXTI
1550 GOSUB1090
1560 IF Q=K THEN GP=GP+2:GOSUB1970:GOSUB2250:TX=590:RETURN ELSE TX=590:RETURN
1570 '███████████████████████████████████ cut ██
1580 GOSUB1010:GOSUB1070
1590 FOR I=0 TO 100:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO1630
1600 '
1610 '    DEFENSE
1620 '
1630 GOSUB1080:GOSUB1090
1640 X=150:DR=3
1650 GOSUB1010:GOSUB1070:GOSUB1210:IF X>=TX THEN GOSUB1080:GOSUB1040:GOTO1810
1660 '████████████████████████████████████ ﾃｷ ｾｯｷﾝ ██
1670 FOR TX=TX TO 210 STEP-20:IF TIME>=180 THEN 2060
1680  GOSUB1060:GOSUB1100:GOSUB1070:GOSUB2040
1690  FOR F=0 TO 25:NEXT:GOSUB1090:NEXT:GOSUB1070
1700 '█████████████████████████████████████ move ██
1710 A$=INKEY$
1720 IF A$="8" THEN GOSUB1000:GC=1:GOTO1760
1730 IF A$="2" THEN GOSUB1010:GC=2:GOTO1760
1740 GOSUB2040:GOTO1710
1750 '█████████████████████████████████████ t.move ██
1760 D=RND(1)*2+1:IF D=3 THEN 1760 ELSE ON D GOTO 1780,1850
1770 '█████████████████████████████████████ t.shoot ██
1780 GOSUB1090:SYMBOL(TX-5,98),"●",2,1,6:PUT@A(TX,Y)-(TX+39,Y+25),TS,XOR
1790 FOR F=0 TO 100:NEXT:SYMBOL(TX-5,98),"●",2,1,0:ON GC GOTO1910,1810
1800 '█████████████████████████████████████ SHOOT!! ██
1810 FOR A=TX-5 TO 8 STEP-20
1820 SYMBOL(A,BY),"●",2,1,6:BEEP1:BEEP0:SYMBOL(A,BY),"●",2,1,0:NEXT
1830 TP=TP+2:GOSUB1970:GOSUB2290:GOSUB1080:GOSUB1090:X=90:TX=490:GOTO1230
1840 '██████████████████████████████████ T.DRIBBLE ██
1850 GOSUB1070:ON GC GOTO1870,1910
1860 '██████████████████████████████████ DRIBBLE!! ██
1870 GOSUB1080:GOSUB1090:X=X-20:TX=TX-20
1880 GOSUB1010:GOSUB1060:GOSUB1100:GOSUB1070
1890 DR=DR-1:IF DR=0 THEN GOSUB1040:GOTO1810 ELSE 1710
1900 '██████████████████████████████████ NICE CUT! ██
1910 GOSUB1030:GOSUB1090:FOR I=0 TO 100:BEEP1:BEEP0:NEXT I
1920 TX=490:GOTO1250
1930 '█████████████████████████████████ name input ██
1940 CLS:COLOR7,0:LOCATE12,12:INPUT"INPUT NAME";NAME$
1950 NAME$=LEFT$(NAME$,4):CLS:GOTO210
1960 '█████████████████████████████████████ point ██
1970 SYMBOL(224,154),"■",8,4,0:SYMBOL(352,154),"■",8,4,0
1980 IF GP>=10 THEN XG=4:S=32 ELSE XG=8
1990 IF TP>=10 THEN XT=4:TS=32 ELSE XT=8
2000 SYMBOL(160+S,155),STR$(GP),XG,4,7:SYMBOL(288+TS,155),STR$(TP),XT,4,7
2010 FOR I=0 TO 600:BEEP:NEXT:RETURN
2020 '███████████████████████████████████████████████████ time ██
2030 COLOR7:LOCATE3,20:PRINT"  TIME  "
2040 COLOR5:LOCATE3,21:PRINTTIME$:RETURN
2050 '███████████████████████████████████████████████ game end ██
2060 GOSUB1080:GOSUB1090:X=282:TX=316:GOSUB1010:GOSUB1050
2070 FOR I=0 TO 100:BEEP1:FOR F=0 TO 100:NEXT:BEEP0:NEXT
2080 '██████████████████████████████████████████████████ ｶﾁ ﾏｹ ██
2090 CLS:LINE(10,8)-(30,17),"●",6,B
2100 COLOR1:LOCATE17,10:PRINTGP;TP
2110 IF GP>TP THEN COLOR5:LOCATE17,13:PRINT"ｱﾅﾀ ﾉ ｶﾁ"
2120 IF GP<TP THEN COLOR2:LOCATE17,13:PRINT"FM-7ﾉ ｶﾁ"
2130 IF GP=TP THEN COLOR7:LOCATE17,13:PRINT"ﾋ ｷ ﾜ ｹ "
2140 COLOR4:LOCATE12,15:PRINT"Replay ? [y or n]"
2150 IF INKEY$="y" THEN S=0:TS=0:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:GOTO1940
2160 IF INKEY$="n" THEN 2180 ELSE2170
2170 C1=RND(1)*6+1:C2=RND(1)*6+1:COLOR=(C1,C2):GOTO2150
2180 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT I:COLOR7:WIDTH80,25:END
2190 '██████████████████████████████████████████████ ｵｳｴﾝﾀﾞﾝ ██
2200 COLOR6:LOCATE0,0:PRINT" ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ":COLOR2
2210 LOCATE1,1:PRINT"■ ■ ■ ■ ■ ■":LOCATE2,3:PRINT"■ ■ ■ ■ ■ ■ ■"
2220 COLOR6:LOCATE0,2:PRINT" ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ":COLOR4
2230 LOCATE19,1:PRINT"■ ■ ■ ■ ■ ■ ■":LOCATE23,3:PRINT"■ ■ ■ ■ ■ ■"
2240 RETURN
2250 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(0,0),"＼ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ／",2,1,6
2260 SYMBOL(16,16),"＼ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ／",2,1,6
2270 SYMBOL(0,0),"＼ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ／",2,1,0
2280 SYMBOL(16,16),"＼ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ／",2,1,0:NEXT:RETURN
2290 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(284,0),"＼ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ／",2,1,6
2300 SYMBOL(352,16),"＼ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ／",2,1,6
2310 SYMBOL(284,0),"＼ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ／",2,1,0
2320 SYMBOL(352,16),"＼ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ／",2,1,0:NEXT:RETURN
```

評…こりゃ，ヒドスギル!!（編集長）



by　ぬりかべ

評…セリフを送ってくれよナー！（影）

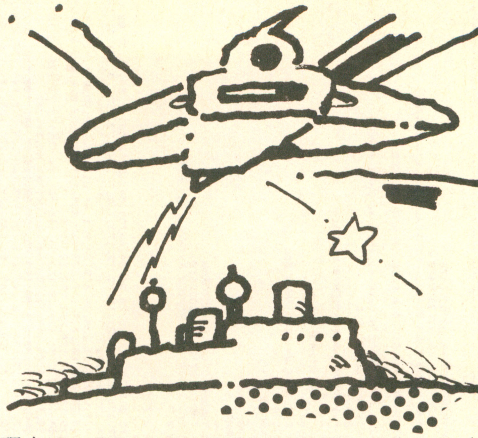


by　たきゃゆき

★9月号98ページのお答えー①スミレ荘に行くと川村が死んでいます。②「私，お腹すいてるんだけど」と言ってくるから出前をとってやる。（大阪府茨木市・**渡部健二13才**）……【**編**：その前に，室田とトシユキを逮捕し，平田の死体を探しておかなくちゃいけないんですよネ！……行余り失礼しました！。】

JECLOF

SHINGO



遊びかた

ＲＵＮするとタイトルが出て，しばらくすると絵を書き始めます。つぎにピッと音がして，ものすごいスピードでスクロールします。何かキーを押すと，ゲーム・スタートです。自機は一番下にある黄色いやつです。

4 6で左右に動き，SPACEでブラスターを発射します。得点は**第１表**のとおりです。敵からの攻撃はズカート(●)のみで，タマを撃ってくることはありません。しかし，破壊不可能なのでひたすら避け続けてください。

一度でもぶつかると，ゲーム・オーバーです。救いはバリア(5)だけで，ボーダー・カラー(画面のふちの色)が水色または青の間はズカートにぶつかっても大丈夫なのですが，３回までなので有効に使ってください。

プログラムについて

逆スクロールはCALL&L0AFB，７です。このスクロールは一度下に消えた画面が再び上から現れます。この時少し左にずれるのがわかるでしょうか？

理由は，ＦＰのＶ－ＲＡＭが16Ｋバイト×３（ＲＧＢ）画面＝48Ｋバイトだからです。つまりＦＰの40字モードは，スクロールによって２画面が使えます。そして１文字は８バイトなので，Ｖ－ＲＡＭは40(たて)×25(よこ)×２画面×８バイト＝16000バイト＝16Ｋバイトと考えがちです。が，16Ｋバイトとは，16×1024＝16384バイトなのです。384バイトの余りは，384÷８＝48文字＝１行と８文字になります。

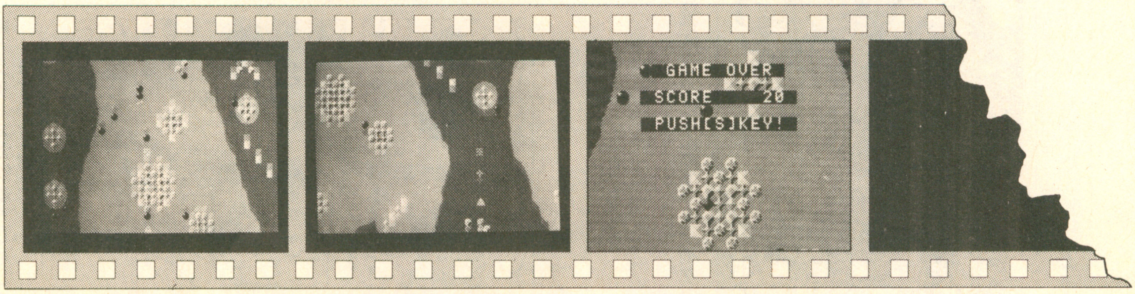
CALL&H0AFB，７では，Ｖ－ＲＡＭの最初から最後までをスクロールさせるので，１行増えて８文字ぶんずれてしまうのです。

CHECKER FLAG

影：ウヒョ，ズッコ!!

編：驚いたでしょ！　ＦＰ－1100のひさびさのグラフィック・ゲームです。

Dr.D：40字モードでの２画面は，ちょうど輪のようになってつながっているんだ。この手法は他機種でも使えそうだな。



《写真１》高速スクロールのゲームです。ズカートがとつぜん現れてビックリ！

《写真２》ブラスター攻撃です。スクロール面は２面あります

《写真３》キャラクタに注目！よく描けてますネ！

★朝，僕はクラブに遅れるのも忘れてベーマガに読みふけっていた。そしてハガキに切手をはるのにナメナメしていたら，その味が忘れられなくなって……。(三重県四日市市・**超人ロック**)……**【影：影承認変人第２号！】**

《第1表》キャラクタの説明

地上	◎	ラグロム	20点	
	◎	ザルザク		
	☒	ボーラ		
	◇	ブーラ		
	✚	ジョインター	150点	周りの四つも一緒に壊れる(点は上がらない)
空中	●	ズカート	破壊不可能	ぶつかるとゲーム・オーバー
		ゾリバルウ		あなたが動かす飛行機です
				ブラスターの落下点を示します

JECLOFのプログラム・リスト

```
10 REM ┬┬─────────────────────────┬┬
20 REM ││ JECLOF Ver 1.0   '84,3,25 ││
30 REM │├─────────────────────────┤│
40 REM ││ By  Shingo  (FPトモノカイ No.45) ││
50 REM ┴┴─────────────────────────┴┴
60 BEEPOFF:CLEAR,&HFEFF:DEFINTA-Z:GOSUB1190
70 SCREEN 2,7,7:WIDTH40:CLS:GOSUB1120:GOSUB400
80 BEEPON:BEEPOFF:CALL&H0703
90 I$=INKEY$:IF I$="" THEN CALL&H0AFB,7:GOTO90
100 SC=0:X=20:M=0:N=0:BY=17:PR=3:SCREEN 2,7,2
110 PRINTCSR(XX,24);" ";:IF MY<>23 THEN PRINTCSR(XX,13);" "
120 CALL&H0AFB,7
130 IF POINT(X*8+3,193)=0 AND PP=0 THEN 330
140 PRINTCSR( X,13);"ㇲ";CSR( X,24);"ｷ";
150 IF RND(1)>0.1 THEN180
160 BX=RND(1)*3-1+X
170 IF POINT(BX*8+4,BY*8+3)<>1 THEN SCREEN 2,7,1:PRINTCSR(BX,BY);"Œ";CHR$(&H1D
);:SCREEN 2,7,4:PRINTCHR$(251-(POINT(BX*8,BY*8+1)=0)*4):SCREEN 2,7,2
180 I$=INKEY$:CALL&H0703:XX=X:M1=0:PP=PP-1:IF PP<=0 THEN PP=0:COLOR ,,,0
190 N=N+1:IF N=50 THEN BY=BY+1:N=0:IF BY>20 THEN BY=20
200 IF I$=" "AND M=0THEN PRINTCSR(X,13);"■":MX=X:MY=24:M=1
210 IF M=1 THENGOSUB250
220 IF I$="5"AND PR>0 THEN PR=PR-1:PP=10:COLOR ,,,-5*(PR>0)-(PR=0)
230 X=X-(I$="4")*(X>1)+(I$="6")*(X<38)
240 GOTO110
250 PRINTCSR(MX,MY-1);"●":MY=MY-1
260 IF MY>18 THEN 320
270 M=0:IF POINT(MX*8+4,147)<>3THEN 320
280 FORI=1TO10:BEEPON:FORｵﾄ=1TO8:NEXT:BEEPOFF:NEXT:SC=SC+20
290 SCREEN 2,,3
300 IF POINT(MX*8+2,145)=6 THEN SC=SC+130:PRINTCSR(MX,17);" ";CSR(MX-1,18);"
";CSR(MX,19);" "
310 PRINTCSR(MX,18);" ":SCREEN 2,,2
320 PRINTCSR(MX,MY);" ":RETURN
330 FORI=1TO20:FORJ=1TO4:IF J=3 THENJ=4
340 BEEPON:BEEPOFF:COLOR ,,,7 XOR J:SCREEN 2,J
350 NEXT:NEXT
360 SCREEN 2,7,7:PRINTCSR(14,10);" GAME OVER ";CSR(13,12);" SCORE ";
370 PRINTUSING"##### ";SC
380 PRINTCSR(13,14);" PUSH[S]KEY! "
390 IF INKEY$="S" THEN COLOR,,,0:GOTO70 ELSE390
400 RESTORE:SCREEN 2,2,1
410 COLOR 7,0,6
420 LOCATE4,21
430 FORI=0TO1
440 CALL&H077E,,&HFF00+I*8
450 NEXT
460 CALL&H0AFB,&H7B:SCREEN 2,6,3:CLS:SCREEN 2,7,7
```

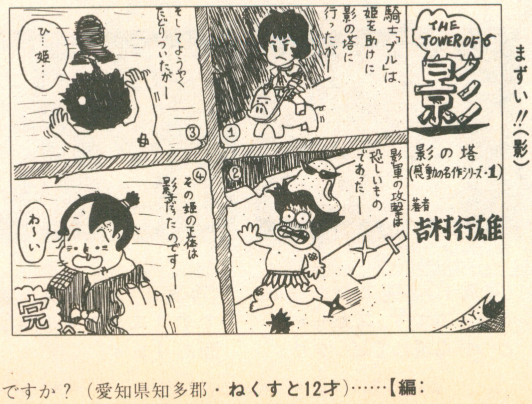
JECLOFのプログラム・リスト

```
470 READ x,y
480 IF x<0 THEN PLOT(-x,y):GOTO470
490 IF y>0 THEN PLOT-(x,y):GOTO470
500 IF y<0 AND x<999 THEN READ c:PAINT(x,-y),c,6:GOTO470
510 READ x
520 IF x>39 THEN CH=x:GOTO510 ELSE IF x<0 THEN600
530 READ y
540 IF CH=248 THEN IF POINT(x*8+4,y*8+3)=0 THEN SCREEN 2,7,6:CIRCLE(x*8+4,y*8+
3),16,6:PAINT(x*8+4,y*8+3),4,6
550 SCREEN 2,7,1
560 LOCATE x,y:PRINTCHR$(CH);CHR$(&H1D);
570 SCREEN 2,7,4
580             :PRINTCHR$(CH+1);
590 GOTO 510
600 SCREEN 2,7,7:IF x=-1000 THEN 650
610 FORI=0TO24
620    CALL&H0AFB,6
630 NEXT I
640 GOTO 470
650 CALL&H0AFB,6
660 READ x,y
670 IF x<0 THEN PLOT(-x,y):GOTO660
680 IF y>0 THEN PLOT-(x,y):GOTO660
690 IF y<0 AND x<999 THEN READ c:PAINT(x,-y),c,6:GOTO660
700 SCREEN 2,7,2
710 CLS
720 SCREEN 2,7,7
730 RETURN
740 DATA -15,0,21,12,24,25,24,34,34,43,36,54,46,62,48,72,54,81,57,89,63,95
750 DATA 63,101,58,109,63,115,70,122,73,130,71,142,72,153,75,171,81,182
760 DATA 84,192,84,199
770 DATA -232,0,226,17,228,26,223,34,221,46,217,55,218,62,211,72,211,79
780 DATA 213,89,208,101,207,107,208,113,205,122,205,132,210,143,210,155
790 DATA 218,171,217,184,222,192,227,199
800 DATA -141,47,135,51,129,53,123,54,116,58,114,62,115,74,122,80,131,81
810 DATA 138,79,144,78,148,74,150,68,148,64,144,60,141,47
820 DATA -186,75,179,79,174,80,165,85,154,88,146,95,141,102,128,107,124,116
830 DATA 122,128,115,133,112,142,113,156,123,166,138,170,144,170,159,161
840 DATA 170,160,177,153,178,145,181,135,179,127,185,120,184,110,188,94
850 DATA 187,90,190,87,189,83,191,78,186,75
860 DATA 159,-2,4
870 DATA 999,-999
880 DATA 248,8,3,2,19,34,13
890 DATA 240,18,16,24,21,32,6,35,7,33,22,35,22
900 DATA 242,21,4,19,6,34,12,33,13,35,13,34,14,18,14,12,17
910 DATA 244,9,8,2,18,1,19,3,19,2,20,11,16,20,5,22,3,34,21,32,23,36,23
920 DATA 246,8,2,7,3,9,3,8,4,11,8,23,22,34,6
930 DATA -999
940 DATA -84,0,83,9,85,21,88,30,87,39,82,55,76,66,76,74,70,82,66,90,66,98
950 DATA 63,101,64,104,59,113,61,120,59,128,61,134,59,141,60,144,58,149
960 DATA 61,162,60,171,63,181,65,193,73,199
970 DATA -227,0,226,8,234,15,234,24,240,34,245,49,246,61,252,72,259,79
980 DATA 260,90,266,100,267,114,273,120,278,141,286,149,291,157,293,167
990 DATA 299,171,301,186,302,192,299,199
1000 DATA 159,-2,4
1010 DATA 999,-999
1020 DATA 248,3,7,3,15,34,3,22,4,21,5,23,5,22,6,18,12,20,12,17,13,21,13,19,14,1
7,15,21,15,18,16,20,16,26,19,27,19,26,20,27,20
1030 DATA 240,33,3,34,2,35,3,34,4,22,5,18,13,20,13,18,15,20,15
1040 DATA 242,3,6,2,7,4,7,3,8,3,14,2,15,4,15,3,16,19,13,18,14,20,14,19,15
1050 DATA 244,22,3,20,5,24,5,22,7,34,8,36,10,38,12,17,12,21,12,17,16,21,16
1060 DATA 246,21,4,23,4,21,6,23,6,18,11,20,11,19,12,16,13,22,13,17,14,21,14,16,
15,22,15,19,16,18,17,20,17,26,18,27,18,25,19,28,19,25,20,28,20,26,21,27,21
1070 DATA -1000
1080 DATA -73,191,79,199
1090 DATA -299,191,296,199
1100 DATA 160,-192,4
1110 DATA 1000,-1000
1120 CLS:COLOR 2:LOCATE0,11
1130 PRINT"        JECLOF        "
1140 PRINT"                      "
1150 PRINT"                      "
1160 PRINT
1170 PRINT"        Wait a minute !      "
1180 RETURN
1190 DEFCHR$(240)="3C7EFFFF3F1F0E0C":DEFCHR$(241)="EFDFA74302058BC7"
1200 DEFCHR$(242)="183C7EFFAF5E2C18":DEFCHR$(243)="EFCF8F0F0081C3E7"
1210 DEFCHR$(244)="FFFFFFFFFFFFFFFF":DEFCHR$(245)="552B170F0F172B55"
1220 DEFCHR$(246)="3C66BF3DBD5F2214":DEFCHR$(247)="FFFF274343079BC3"
1230 DEFCHR$(248)="08083CFF1C0C0808":DEFCHR$(249)="EFEFCF0700C3E7E7"
1240 DEFCHR$(250)="0006020000000000":DEFCHR$(251)="C3870200000081C3"
1250 DEFCHR$(252)="183C2466FFFFDB99":DEFCHR$(253)="DB9918E7E71899DB"
1260 DEFCHR$(254)="181818E7E7181818":DEFCHR$(255)="4186020000000182"
1270 RESTORE 1320
1280 FORI=&HFF00 TO &HFF0F
1290   READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$)
1300 NEXT
1310 RETURN
1320 DATA 34,00,A0,69,AA,3B,32,69,55,3B,32,64,6E,E0,08,F3
```



評…もと絵はカラーなんです。キレイ!!(つぐ美)

by 杉浦俊明



評…シリーズ大歓迎！しかしオチがまずい!!(影)

by 吉村行雄

★突撃インタビュー…編さん，プログラム採用の基準はなんですか？（愛知県知多郡・**ねくすと12才**）……【**編**：はい，短いプログラムの中でアイデアに優れてること。**影**：それじゃあベーマガだ！**編**：もともとベーマガじゃんか！】

TAKE THE ラーメン・ライス

高見沢雄一郎



STORY

ある日，電波新聞社より一通の手紙が届いた。内容は「ラーメン・ライスを8個大急ぎで！電波新聞社影より」とあった。

早速，出前配達人のあなたは，電波新聞社のすぐそばまでラーメン・ライスを持ってきたのだが，なんとそのラーメン・ライス8個を全部ガケ下に落としてしまったのである。

そこであなたは，最新式モビル・スーツ「マジンガーA」に乗りこみ，ラーメン・ライスを拾おうとしたのだが……。

遊びかた

[,]と[.]のキーで左右に移動し，[A]と[Z]で上下に移動します。

橋の上にいないと，左右には移動できません。下にはカニがいて，これにぶつかったり，ロープを切られると1人やられます。また，上のほうにいるＵＦＯにちょっとでもふれたりしても1人やられます。

それと，ラーメンを取ったら陸地（左右どちらでもよい）に上がってください。そうすると電波新聞社にラーメン・ライスを届けたことになり，＋10点です。ちなみに，ラーメン・ライスは，一度に何個でも運べます。

書き忘れましたが，ラーメン・ライスを持ってないのに陸地に上がると，1人やられます。

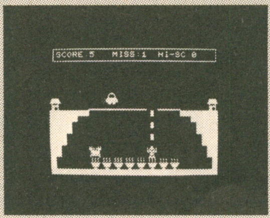
3人やられると，ゲーム・オーバーです。

◇

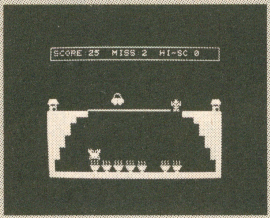
◇

《第1表》変 数 表

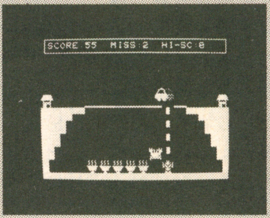
A，B	カニの座標	S	スコア
C，D	ＵＦＯの座標	S $	キャラを消すキャラ
H	ハイ・スコア	T $	M＄とほぼ同じ
I，J	FOR～NEXT	U $	カニのキャラ
K	キー	V $	ＵＦＯのキャラ
M $	マジンガーのキャラ	V	ロボットの状態
Q	ラーメンの数	X，Y	ロボットの座標
R	ラウンド	Z	乱数
R $	[↓][←][←]（カーソル）		



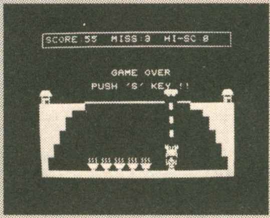
《写真1》ススーッとラーメン・ライスを取りに降りる



《写真2》ササーッと陸へ上がる。すばやい動きだ！



《写真3》こうなったら万事休す。あきらめよう！



《写真4》ＵＦＯとカニの動きを見抜けば楽勝のゲーム！

★毎度おなじみでないベーマガ交換でございます。いらなくなったカセットテープかベーマガは，新しいベーマガとおとりかえします。（東京都大田区・**佐藤慎一郎12才**）……【**影**：ついでに私もひきとってくれんかな～。】

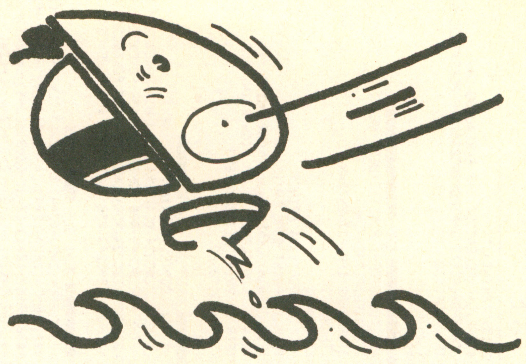
```
10 OPTIONCMODE1:CLS:DIMM(8)
20 FORI=$C000TO$C0CF:READA$
30 A$="$"+A$:A=VAL(A$)
40 POKEI,A:NEXTI
50 DATA 08,11,11,08,08,11,00,7F,88,10,10,88,88,10,00,FE
60 DATA 35,1F,1F,0F,0F,00,03,03,5C,F8,F8,F0,F0,00,C0,C0
70 DATA 00,90,90,D6,F2,F2,32,37,00,09,09,6B,4F,4F,4C,EC
80 DATA 3F,3F,07,7E,05,7F,40,40,FC,FC,E0,BE,60,FE,02,02
90 DATA 1F,1F,3F,3F,7F,7F,FF,10,F8,F8,FC,FC,FE,FE,FF,08
100 DATA10,16,16,16,16,16,16,16,08,E8,E8,E8,08,08,08,08
110 DATA01,07,08,08,10,10,20,3F,80,E0,10,10,08,08,04,FC
120 DATA7F,FF,AA,FF,FF,1E,1E,0C,FE,FF,5B,FF,FF,78,78,30
130 DATA02,02,02,0F,03,59,4C,6E,80,80,80,E0,80,34,64,EC
140 DATA66,60,4F,07,01,0C,0E,1E,0C,0C,E4,C0,00,60,E0,F0
150 DATA02,02,42,4F,43,59,4C,6E,80,80,84,E4,84,34,64,EC
160 DATA66,00,0F,07,01,0C,0E,1E,CC,00,E0,C0,00,60,E0,F0
170 DATA03,03,03,03,03,03,03,03,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
180 S=0:M=0:R=1:GOSUB6000
190 CLS:X=16:Y=10:V=1:A=10:B=20-R*2:L=0:C=8:D=9:Q=0:RESTORE200
195 M1=1
200 FORI=12TO22:READ E
210 FORJ=1TOE:LOCATEI,J:PRINT"■":NEXTJ
220 FORJ=30TO31-ESTEP-1:LOCATEI,J:PRINT"■":NEXTJ:NEXTI
230 DATA7,5,4,4,3,3,2,2,1,1,15
240 FORI=8TO23:LOCATE11,I:PRINT"_":NEXTI
250 LOCATE1,1:PRINT"┌":FORI=2TO29:LOCATE1,I:PRINT"─";:NEXTI:PRINT"┐"
260 LOCATE2,1:PRINT"│":LOCATE2,30:PRINT"│":LOCATE3,1:PRINT"└":FORI=2TO29
270 LOCATE3,I:PRINT"─";:NEXTI:PRINT"┘":LOCATE2,2:PRINT"SCORE:"
280 LOCATE2,12:PRINT"MISS:":LOCATE2,20:PRINT"HI-SC:"
290 LOCATE10,1:PRINTFLD(1);"()":LOCATE11,1:PRINTFLD(1);"*+"
300 LOCATE10,29:PRINTFLD(1);"()":LOCATE11,29:PRINTFLD(1);"*+"
310 FORI=8TO22STEP2:LOCATE20,I:PRINTFLD(1);" |":LOCATE21,I
320 PRINTFLD(1);'"#':NEXTI
330 FORI=1TO25:C$=C$+"89"+CHR$(17)+CHR$(20)+CHR$(20):NEXTI
340 R$=CHR$(17)+CHR$(20)+CHR$(20):X$="01"+R$+"23":T$="45"+R$+"67"
345 LOCATE2,17:PRINTM:LOCATE2,26:PRINTH
350 U$="$%"+R$+"&'":V$=",-"+R$+"./":S$="  "+R$+"  "
360 REM !"#$%   MAIN!     !"#$%
370 REM &'()^  KANI MOVE  &'()^
380 Z=RND(2)+1:IFZ=1THEN410
390 LOCATEB,A:PRINTS$:Z=RND(2)
400 A=A-((Z=0)*(A>8)*2)+((Z=1)*(A<22)*2):LOCATEB,A:PRINTFLD(1);U$
410 IF(A=X)*(B<Y+2)THEN3000
420 REM !"#$%  UFO  MOVE  !"#$#
430 LOCATED,C:PRINTS$
450 Z=RND(2):C=C-((Z=0)*(C>8))+((Z=1)*(C<22))
460 LOCATED,C:PRINTFLD(1);V$
465 GOSUB5000
470 REM &'()^ SCORE PRINT &'()^
480 LOCATE2,8:PRINTS
490 REM !"#$% ROBBOT MOVE !"#$%
500 PICKK:IFK=0THEN600
510 LOCATEY,X:PRINTS$:IFV=2THEN600
520 IFK=44THENLOCATEY,X:PRINT"  ";R$;"__":X=X-2:P1=1
530 IFK=46THENLOCATEY,X:PRINT"  ";R$;"__":X=X+2:P1=1
560 P1=0:IF(X=6)+(X=24)THENIFL=0THEN3000
570 IF(X=6)+(X=24)THENIFL<>0THENS=S+10:Q=Q+L:L=0:GOSUB2000
575 IFQ=8THENR=R+1:Q=0:GOTO1000
580 IFK=90THENV=2:Y=Y+2
590 M$=X$:GOTO630
600 M$=T$:IFK=65THENY=Y-2:IFY=10THENV=1
610 IFK=90THENLOCATEY,X:PRINTFLD(1);"89":Y=Y+2:IFY=22THENY=20
620 IFPEEK($C100+X+Y*32)=128THENL=L+1:BEEP1:BEEP0:S=S+5
630 LOCATEY,X:PRINTFLD(1);M$
635 GOSUB5000
636 BEEP0:POKE1,M(M1):BEEP1:M1=M1+1:BEEP0:IFM1=9THENM1=1
640 GOTO380
1000 FORI=255TO0STEP-2:POKE1,I:BEEP1:NEXTI:POKE1,$AA:IFR=5THENR=1
1010 GOTO190
2000 X=X-(X=24)*2+(X=6)*2
2010 FORI=255TO55STEP-50:POKE1,I:BEEP1:FORJ=1TO100:NEXTJ
2020 NEXTI:BEEP0:POKE1,$AA:RET
3000 RESTORE3000:FORI=1TO11:READA,B
3010 POKE1,A:BEEP1:FORJ=1TO100*B
3020 NEXTJ:BEEP0:NEXTI
3030 DATA210,3,210,2,210,1,210,3,180,2,190,1,190,2,210,1,210,2,215,1
3040 DATA210,3,$AA,0,0,3
3050 M=M+1:IFM<>3THEN190
3055 LOCATE2,17:PRINTM
3060 LOCATE7,12:PRINT"GAME OVER":LOCATE9,9:PRINT"PUSH 'S' KEY !!"
3070 PICKK:IFK<>83THEN3070
3080 IFS>HTHENH=S
3090 GOTO180
5000 IF(C=X)*(D=Y-1)THEN3000
5010 IF(C+1=X)*(D=Y-1)THEN3000
5020 IF(C=X+1)*(D=Y-1)THEN3000
5030 RET
6000 RESTORE6000:FORI=1TO8:READM(I):NEXTI
6010 DATA210,170,140,170,140,170,210,170
6020 RET
10000 REM ********************
10010 REM *  TAKE THE RAMEN  *
10020 REM *     FOR JR-100   *
10030 REM *  BY Y.TAKAMIZAWA *
10040 REM *  1984  6 / 10    *
10050 REM ********************
```

★ＦＭ－７はフェルミウム(Ｆｍ)で，ＳＣ-3000はスカンジウム(Ｓｃ)，ＰＢ－100は鉛(Ｐｂ)でできているのです。
(神奈川県横浜市・**石田哲也13才**)……**【影：う～ん，ここまでこじつけるとウソという気がしなくなるね。】**

JR-100用

あらヨット!!

巨神兵ちゃん



内　容

ヨット・レースが開かれました。しかしここは，ちょくちょく風向きが変わります。風向きを考えて帆をうまく動かし，ゴールへ向かってください。

遊びかた

RUNすると，タイトルがでて，そのあとレベルの入力待ちとなります。レベル1は初心者用，レベル2はプロ用と思ってください。右下からスタートして，左上のゴールへ入ればいいわけです。

使うキーはスペース・キーのみです。これを押していると，帆の形が「∩，∪，⊂，⊃」の順に変わっていきます。つまりキーを押すと進むのではなく，その時の風向きと帆の形によって，前へ進んだり横へ行ったりするわけです。最初はややこしいかもしれませんが，すぐになれます。

左中央に現れる風向きは，レベル1では20テンポ，レベル2では10テンポごとに変わります。

最初，自分のポイントは500ありますが，あちこちの渦につかまると－20になります。なおポイントは，テンポごとに－1ずつ減っていきます。

レベル2では，渦はもっと増え，テンポも上がります。

ところで，逆風に逆って前へ進みたい場合はどうするかというと，揚力をうまく使うんです。たとえば風向きが↓の時，帆が⊂だと↖の向きに進むことになります。多少，本物とは角度の点で違いますが，そこはヨロシク。

《第1表》変数表

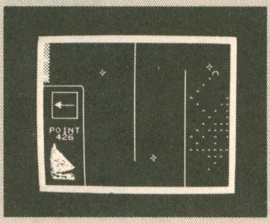
H	POINT
Y	ヨットのY座標
X	ヨットのX座標
C	ヨットの向き
S	その方向に吹いている風の時間
G	渦
Q	HIGH　POINT
J	LEVEL

CHECKER FLAG

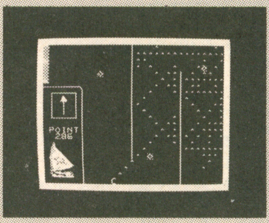
影：ヨットの絵がすごいですね〜〜!!
編：あらヨットというのもひょうきんですが，ゲームの内容は大変シビアですよ。
Dr.D：ヨットのレースというと風がポイントになるが，このゲームはシンプルにできているので，だれでも楽しめるゲームだな。



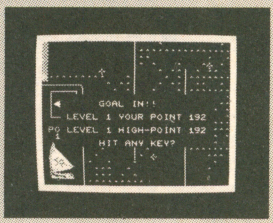
《写真1》おかしなタイトルでしょ？



《写真1》右下からスタート！ゴールをめざせ！



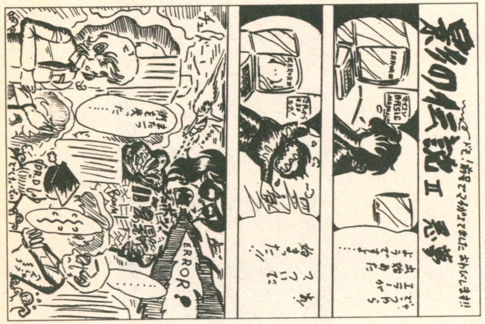
《写真3》渦に気をつけて帆を張ろう！



《写真4》タイム・トライアルにすればよかったネ！

★MSXキングコングに使っていたディスプレイ（カラーテレビ）をFM－7で使えますか？（長野県東築摩郡・平田　剛15才）……【Dr.D：RGB端子があればFM－7でも使えるはずだ。近いうちに特集で紹介しようと思う。】

```
100 OPTIONCMODE1
110 GOSUB1120
120 POKE1,180
130 Y=20:X=27:C=$20:G=$88:H=500:Q=0
140 CLS:LOCATE5,5:PRINTFLD(1);";":LOCATE5,7:PRINTFLD(1);"<"
150 LOCATE7,7:PRINT"■■■■■■■     ■   ■"
160 LOCATE8,7:PRINT"     ■       ■   ■"
170 LOCATE9,7:PRINT"  ■■■■■ ■ ■ ■ ■■■■■ ■"
180 LOCATE10,7:PRINT"     ■     ■ ■"
190 LOCATE11,7:PRINT"■■■■■■■   ■■■■   ■    ■"
200 FORT=0TO25STEP5:BEEP
210 LOCATE15,T:PRINTFLD(1);"*"
220 LOCATE16,T:PRINTFLD(1);"+,"
230 LOCATE17,T:PRINTFLD(1);"-.,"
240 LOCATE18,T:PRINTFLD(1);"/012"
250 LOCATE19,T:PRINTFLD(1);"3456"
260 LOCATE20,T:PRINTFLD(1);"789:"
270 NEXTT
280 LOCATE22,10:PRINT"HIT ANY KEY"
290 PICKK:IFK=0THENGOTO290
300 REM■■■■■■■■■■ LEVEL ■■■■■■■■■■■■■■
310 CLS:LOCATE10,5:PRINT"WHAT  LEVEL ?   [1] OR [2] "
320 PICKK:IF(K<>$31)*(K<>$32)GOTO320
330 FORI=1TO30:LOCATE15,10:PRINT"LEVEL ",CHR$(K):BEEP:NEXT
340 J=(K=$31)+(K=$32)*2
350 S=20/J
360 REM■■■■■■■■■■ GAMIN ■■■■■■■■■■■■■■
370 CLS
380 FORA=0TO23:LOCATEA,0:PRINT"■";TAB(31);"■";:NEXT
390 FORA=0TO31:LOCATE0,A:PRINT"■":LOCATE23,A:PRINT"■";:NEXT
400 FORA=5TO22:LOCATEA,7:PRINT"|":LOCATEA,23:PRINT"|":NEXT
410 FORA=1TO18:LOCATEA,15:PRINT"|":NEXT
420 LOCATE5,7:PRINT" ":LOCATE6,7:PRINT" "
430 FORI=1TO6:LOCATEI,1:PRINT"※":NEXT
440 LOCATE7,1:PRINT"──────┐"
450 LOCATE8,2:PRINT"┌────┐"
460 LOCATE9,2:PRINT"|    |"
470 LOCATE10,2:PRINT"|    |"
480 LOCATE11,2:PRINT"|    |"
490 LOCATE12,2:PRINT"└────┘"
500 LOCATE14,2:PRINT"POINT"
510 LOCATE16,2:PRINTFLD(1);"*"
520 LOCATE17,2:PRINTFLD(1);"+,"
530 LOCATE18,2:PRINTFLD(1);"-.,"
540 LOCATE19,2:PRINTFLD(1);"/012"
550 LOCATE20,2:PRINTFLD(1);"3456"
560 LOCATE21,2:PRINTFLD(1);"789:"
570 LOCATE19,24:PRINT"※※※※※※※※※※"
580 LOCATEY,X:PRINTFLD(1);CHR$(C)
590 REM■■■■■■■■■■ START ■■■■■■■■■■■■■■
600 FORI=1TO3:BEEP:FORB=1TO500:NEXTB:NEXTI
610 POKE1,200:BEEP1:FORI=1TO300:NEXT:BEEP0
620 LOCATE19,24:PRINT"          "
630 REM■■■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■
640 FORI=1TO50+200/J:NEXT
650 IFS=20/JTHENS=0:Z=RND(4)+1:GOSUB990
660 S=S+1
670 GOSUB1050
680 LOCATEY,X:PRINT"^"
690 Y=Y+L:X=X+O
700 E=PEEK($C100+X+Y*32)
710 IF(E=$4E)+(E=$5A)+(E=$5B)+(E=$5D)THENY=Y-L:X=X-O
720 IFE=$6DGOTO860
730 IF(E=G)+(E=G+1)THENFORI=80TO120:POKE1,I:BEEP1:NEXT:BEEP0:H=H-20
740 PICKK:IFK=$20THENC=C+1
750 IFC=$24THENC=$20
760 LOCATEY,X:PRINTFLD(1);CHR$(C)
770 POKE1,100:BEEP
780 H=H-1
790 LOCATE15,3:PRINTH;" "
800 POKE$C1AA,G+F:POKE$C352,G+F:POKE$C19B,G+F
810 IFJ=2THENPOKE$C175,G+F:POKE$C235,G+F:POKE$C32C,G+F:POKE$C1A6,G+F
820 IFF=1F=0:GOTO630
830 F=F+1
840 GOTO630
850 REM■■■■■■■■■■ END ■■■■■■■■■■■■■■
860 FORI=100TO50STEP-1:POKE1,I:BEEP:NEXTI
870 IFJ=1THENIFH>P1THENP1=H
880 IFJ=2THENQ=P2:IFH>P2THENP2=H
890 IFJ=1THENQ=P1
900 IFJ=2THENQ=P2
910 FORI=9TO16:LOCATEI,4:PRINT"                              ":NEXT
920 LOCATE10,10:PRINT"GOAL IN!!"
930 LOCATE12,5:PRINT"LEVEL ";J;" YOUR POINT ";H
940 LOCATE14,5:PRINT"LEVEL ";J;" HIGH-POINT ";Q
950 LOCATE16,10:PRINT"HIT ANY KEY?"
960 PICKK:IFK=0GOTO960
970 GOTO120
980 REM■■■■■ KAZAMUKI SUB ■■■■■■
990 FORI=9TO11:LOCATEI,3:PRINT"   ":NEXT
1000 IFZ=1THENPOKE$C224,$84:POKE$C244,$5A:POKE$C264,$5A
1010 IFZ=2THENPOKE$C243,$86:POKE$C244,$5B:POKE$C245,$5B
1020 IFZ=3THENPOKE$C224,$5A:POKE$C244,$5A:POKE$C264,$85
1030 IFZ=4THENPOKE$C243,$5B:POKE$C244,$5B:POKE$C245,$87
1040 RET
1050 REM■■■■■■■ MOVE SUB ■■■■■■■
1060 IFC=$20THENO=(Z=2)-(Z=4):L=-(Z=1)-(Z=2)+(Z=3)-(Z=4)
1070 IFC=$21THENO=(Z=2)-(Z=4):L=-(Z=1)+(Z=2)+(Z=3)+(Z=4)
1080 IFC=$22THENO=-(Z=1)-(Z=2)-(Z=3)+(Z=4):L=(Z=1)-(Z=3)
1090 IFC=$23THENO=(Z=1)-(Z=2)+(Z=3)+(Z=4):L=(Z=1)-(Z=3)
1100 RET
1110 REM■■■■■■■■■■ DATA ■■■■■■■■■■■■■■
1120 RESTORE1170
1130 FORI=$C000TO$C0E7
1140 READA$:A$="$"+A$
1150 POKEI,VAL(A$):NEXT
1160 RET
1170 DATA00,3C,42,81,81,81,00,00
1180 DATA00,81,81,81,42,3C,00,00
1190 DATA1C,20,40,40,40,40,20,1C
1200 DATA38,04,02,02,02,02,04,38
1210 DATA18,18,3C,3C,7F,7F,FF,99
1220 DATA99,FF,7F,7E,3C,3C,18,18
1230 DATA03,0E,3E,FF,FF,3E,0E,03
1240 DATAC0,70,7C,FF,FF,7C,70,C0
1250 DATAC1,21,26,00,00,64,81,83
1260 DATA10,08,10,45,A2,08,10,08
1270 DATA00,00,00,02,02,05,05,05
1280 DATA0B,15,15,15,2A,2A,2A,2A
1290 DATA00,00,80,C0,E0,F0,F8,FC
1300 DATA2F,2F,5F,5F,5F,5F,DF,DF
1310 DATABF,FF,FF,FF,FF,FF,E7,8F
1320 DATA5C,79,7F,5F,5F,5D,5E,5F
1330 DATA7E,3C,99,DB,C9,EC,CE,1E
1340 DATA3E,9F,CF,EF,8F,2D,E5,79
1350 DATA00,00,80,C0,E0,F0,78,9C
1360 DATA5F,5F,4F,2F,2E,25,97,77
1370 DATAFF,FF,FF,73,CF,FF,FE,00
1380 DATA7F,3F,FF,FF,FE,E0,00,00
1390 DATAE7,FC,F8,E0,00,00,00,00
1400 DATA4C,23,A1,50,16,1F,3F,17
1410 DATA04,EC,EE,1F,00,1C,FF,7D
1420 DATA00,0D,F3,FF,07,87,C3,FF
1430 DATA10,C4,68,62,64,2C,BD,FA
1440 DATA10,FE,14,7E,95,95,FD,12
1450 DATA1C,40,40,5E,61,01,41,3E
```



by タイガーシャーク

評…いっつもこのパターンなんだからー(影)



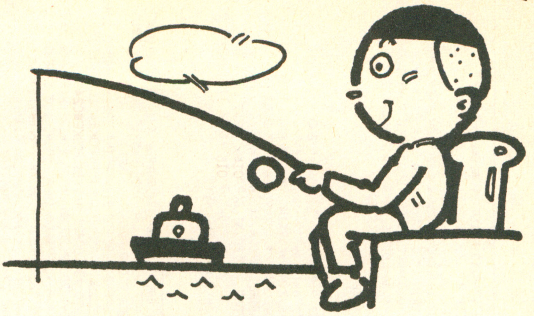
by 浅野宇

評…まあ、キレイに描けてる!(つぐ美)

★ひげソルと刃がカピーンとわれて父にバキュラもん!と言われ、困っタルケンしてる僕の動作はトーロイド。(東京都調布市・KAJAぐーぐ14才)……【編:ゼビウスのダジャレ集が多いね!影:編集部編も送ってよ!】

FISHING SIMULATION

林　邦彦



HOW TO PLAY

このゲームは，防波堤での釣りを簡略化し，シミュレーションしたものです。最小限まで簡略化したため，あまり凝ることができませんでした。

Start

ＲＵＮするとタイトル，そのあとで画面が映し出されます。最初におもり，針，糸の号数を指定します。おもりは１～25，針は１～12，糸は１～８までです。

指定がすむとメーターが動きます。このメーターは投げるタイミングで，多いほど遠くへ飛びますが，おもりと糸の号数とタイミングが不適当だと，しかけだけが飛んでいってしまいます。

投げ終わると自動的に作動し，魚を釣っていきますが，時々逃げられることがあるので注意してください。

防波堤を全部探り終わる（釣り終わる）とターン終了で，最高の獲物の大きさと魚数を表示し，つぎのターンへと進みます。また，得点のマイナスは表示されません。

このゲームは，５ターン構成でメッセージが出ます。

《第１表》変数表

A	ループFor～Next 外側用	Q	INPUTルーチン通過フラグ
B	〃　〃 内側用	R	水深
C( )	最大の獲物の大きさ	S	スコア
D( )	釣った魚の数	T	ターン
E( )	座標位置の魚の有無	U	ハイスコア
F( )	釣った魚の大きさ	V	針数
G	MANのX座標	W	キー入力用
H	おもりの重さ	X	$E
I	針の大きさ	Y	$F
J	糸の太さ	Z	$10
K	タイミング	A$	DATA READ用
L	タイム	B$	INPUT用
M	コメント指定用	C$	変数Oの文字列化
N	追加得点	D$	GAME OVER表示用
O	E( )の１位の数	E$( )	コメント
P	現在の針の(Y)座標	F$( )	魚名

CHECKER FLAG

Dr.D：リストは見やすくないといけないな。

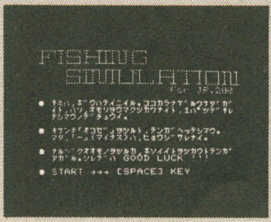
編：と言いますと？

Dr.D：2140～2150行は，マルチ・ステートメントは使わないほうがいいな。

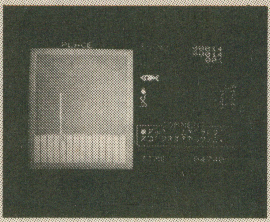
編：そうですね，そのほうが入力しやすいですね。

Dr.D：プログラムのは良いできだから，また面白いゲームを作ってくれたまえ。

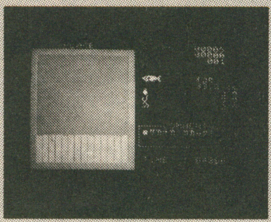
JR-200



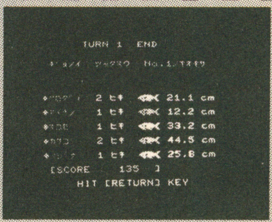
《写真１》釣り名人をめざせ！



《写真２》仕かけを終えたら，サオをピューツ!!



《写真３》やった!!オコゼだぜ!!



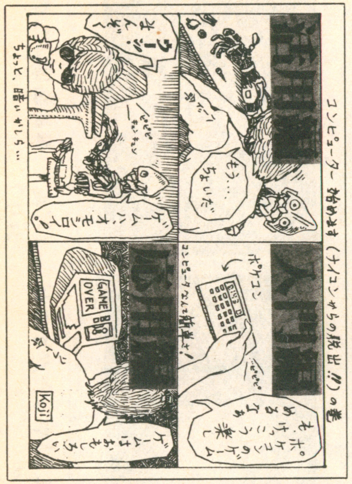
《写真４》最終結果はこのとおり！

★僕のあだ名は「チャラ」。学活のときみんながうるさいので僕はいいました。「チャラップ！」（埼玉県春日部市・チャラ君13才）……【影：私もよくおこられたものだ。「サランラップ！」編：？影：口をつつ(し)めってね。】

FISHING SIMULATIONのプログラム・リスト

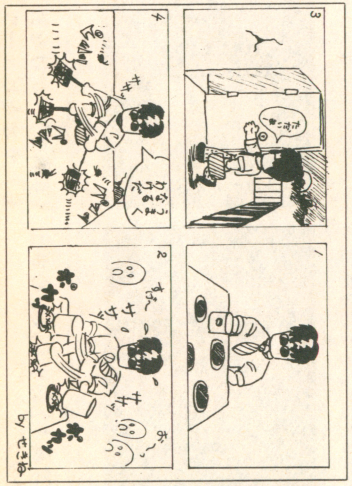
```
1000  REM ⋈ FISHING・SIMULATION ⋈          ⋈ for JR.200  by K.H ⋈
1010  REM _START_DECIDE____________
1020 CLEAR $7FFF:RANDOMIZE:POKE 0,0:POKE $CA00,0:X=14:Y=15:Z=16:POKE X,7:CLS
1030 DIM C(5),D(5),E(14,5),F(5,60),F$(5),E$(6)*42
1040 RESTORE:FOR A=$C000 TO $C06F:READ A$:POKE A,VAL("$"+A$):NEXT
1050 FOR A=1 TO 5:READ F$(A):NEXT:FOR A=1 TO 6:READ A$:E$(A)=A$+CHR$(31)
1060 FOR B=1 TO 14:E$(A)=E$(A)+CHR$(29):NEXT:READ A$:E$(A)=E$(A)+A$:NEXT
1070 S=0:T=1:V=6:L=5000:G=1:GOSUB 2140
1080  REM _FIELD________________
1090 POKE X,7:CLS:POKE X,5:LOCATE 5,0:PRINT "PLACE"
1100 POKE X,$34:FOR A=1 TO 18:FOR B=0 TO 15:LOCATE B,A:PRINT "▒":NEXT:NEXT
1110 FOR A=2 TO 17:FOR B=1 TO 14:POKE X,$4E:LOCATE B,A
1120 PRINT CHR$(32+(A=14)*$B+((A=14)*(MOD(B,4)=1))+(A>14)*$D):NEXT:NEXT
1130 POKE X,6:LOCATE 17,0:PRINT "SCORE : ";:POKE X,7:PRINT "00000"
1140 POKE X,2:LOCATE 17,1:PRINT "HI-SC : ";:POKE X,7:PRINT "00000"
1150 POKE X,4:LOCATE 17,2:PRINT "TURN  : ";:POKE X,7:PRINT "  000"
1160 POKE X,1:LOCATE 17,3:PRINT "HOOK  : "
1170 POKE X,5:LOCATE 17,17:PRINT "TIME  : ";:POKE X,7:PRINT "00000":POKE X,$47
1180 LOCATE 17,5:PRINT '!"#':LOCATE 17,7:PRINT "$":LOCATE 17,8:PRINT "%"
1190 LOCATE 17,9:PRINT "&":POKE X,7:FOR A=5 TO 9:LOCATE 23,A:PRINT ":":NEXT
1200 FOR A=7 TO 9:LOCATE 29,A:PRINT "コ"ウ":NEXT:LOCATE 30,6:PRINT "cm"
1210 POKE X,3:LOCATE 16,12:PRINT " ┌───";:POKE X,5:PRINT "COMMENT";
1220 POKE X,3:PRINT "──────┐":LOCATE 16,15:PRINT " └────────────────┘"
1230 LOCATE 16,13:PRINT "│●";SPC(13);"│":LOCATE 16,14:PRINT "│";SPC(14);"│"
1240 GOSUB 1260:ON Q+1 GOTO 1320,1460
1250  REM _SCORE________________
1260 POKE X,$41:LOCATE 25,3:PRINT LEFT$("%%%%%",V-1);" ":U=(U>=S)*U+(U<S)*S
1270 POKE X,7:LOCATE 25,0:PRINT RIGHT$("00000"+MID$(STR$(S),2),5)
1280 LOCATE 25,1:PRINT RIGHT$("0000"+MID$(STR$(U),2),5)
1290 LOCATE 27,2:PRINT RIGHT$("00"+MID$(STR$(T),2),3)
1300 POKE X,7:LOCATE 25,17:PRINT RIGHT$("0000"+MID$(STR$(L),2),5):RETURN
1310  REM _INPUT_MODE____________
1320 POKE X,7:LOCATE 18,13:PRINT E$(1)
1330 POKE X,5:POKE Y,4:POKE Z,$42:LOCATE 0,19
1340 INPUT "♠ オモリ ノ オモサ - ",B$:H=VAL(B$)
1350 IF H<1 OR H>25 THEN LOCATE 0,19:PRINT "Over flow";SPC(24):BEEP:GOTO 1330
1360 POKE X,2:LOCATE 25,7:PRINT SPC(H<10);H
1370 POKE X,5:POKE Y,5:POKE Z,$44:LOCATE 0,20
1380 INPUT "♥ ハリ ノ オオキサ - ",B$:I=VAL(B$)
1390 IF I<1 OR I>15 THEN LOCATE 0,20:PRINT "Over flow";SPC(24):BEEP:GOTO 1370
1400 POKE X,2:LOCATE 25,8:PRINT SPC(I<10);I
1410 POKE X,5:POKE Y,6:POKE Z,$46:LOCATE 0,21
1420 INPUT "◆ イト ノ フトサ  - ",B$:J=VAL(B$)
1430 IF J<1 OR J>8 THEN LOCATE 0,21:PRINT "Over flow";SPC(24):BEEP:GOTO 1410
1440 POKE X,2:LOCATE 26,9:PRINT J:Q=1:SOUND 1000,20
1450  REM _THROW________________
1460 POKE X,7:LOCATE 18,13:PRINT E$(2):LOCATE 0,19:PRINT SPC(96)
1470 LOCATE 25,5:PRINT SPC(5):LOCATE 25,6:PRINT SPC(4)
1480 POKE X,$4E:LOCATE G,14:PRINT CHR$((MOD(G,4)=1)+$2B):G=G+1:IF G>13 THEN 1850
1490 GOSUB 1300:POKE X,$71:LOCATE G,14:PRINT "'":L=L-1:IF L<1 THEN 2010
1500 SOUND 1000,20:POKE X,7:LOCATE 0,20:PRINT "METER :"
1510 FOR A=1 TO 15:POKE X,$43:LOCATE A+7,20:PRINT "-":L=L-1:IF L<1 THEN 2010
1520 GOSUB 1300:IF STICK(0)<>32 THEN NEXT:GOTO 1540
1530 K=A+INT(H/4):GOTO 1570
1540 FOR A=15 TO 1 STEP -1:LOCATE A+7,20:PRINT " ":L=L-1:IF L<1 THEN 2010
1550 GOSUB 1300:IF STICK(0)<>32 THEN NEXT:GOTO 1510
1560 K=A-5+INT(H/4):IF K<1 THEN K=1
1570 POKE X,$71:LOCATE G,14:PRINT "(":FOR A=1 TO INT(K/2):SOUND 2000-A*100,2
1580 POKE X,$4F:LOCATE G,14-A:PRINT ")":NEXT:P=14-A
1590 IF K-J>15 THEN SOUND 100,30:M=5:GOTO 1960
1600 POKE X,$4B:LOCATE G,P+1:PRINT "*":POKE X,7:LOCATE 0,20:PRINT SPC(32)
1610 FOR A=1 TO 10:SOUND 1500-A*100,2:NEXT:R=INT(H/5+1)
1620 GOSUB 1630:GOTO 1680
1630  REM _FISH_SET_____________
1640 FOR A=1 TO 14:FOR B=1 TO 5:E(A,B)=INT(RND(1)*60)
1650 IF MOD(A,4)=1 THEN E(A,B)=INT(RND(1)*40)
1660 NEXT:NEXT:RETURN
1670  REM _MAIN_________________
1680 POKE X,7:LOCATE 18,13:PRINT E$(3):GOSUB 1640
1690 C$=MID$(STR$(E(G,R)),3):IF C$>"0" AND C$<"6" THEN 1740
1700 P=P+1:POKE X,8:LOCATE G,P:PRINT " "
1710 IF P=13 THEN BEEP:GOTO 1460
1720 GOTO 1680
1730  REM _ATARI________________
1740 FOR A=1 TO 12:BEEP 1:LOCATE 17+A,13:PRINT MID$(E$(4),A,1)
1750 FOR B=1 TO 100:NEXT:NEXT:BEEP 0
1760 FOR A=1 TO 2000:NEXT
1770 IF INT(E(G,R)/10)*10>J*15 OR INT(RND(1)*(J+K))=0 THEN M=6:GOTO 1960
1780 P=P+1:POKE X,$F:LOCATE G,P:PRINT " ":SOUND 1000,5:IF P<13 THEN 1770
1790 O=VAL(MID$(STR$(E(G,R)),3)):D(O)=D(O)+1:F(O,D(O))=E(G,R)+INT(RND(1)*10)/10
1800 POKE X,7:LOCATE 25,5:PRINT F$(O):LOCATE 24,6:PRINT F(O,D(O))
1810 FOR A=1 TO 2000:NEXT:N=(6-O)*10+(INT(E(G,R)/10)-J)
1820 S=S+(O<>3)*N-(O=3)*N:GOSUB 1260
1830 IF G<13 THEN GOTO 1460
1840  REM _TURN_CLEAR___________
1850 POKE X,7:CLS:POKE X,6:LOCATE 8,0:PRINT "TURN";T;" END"
1860 POKE X,4:LOCATE 3,3:PRINT "キ"ョメイ  ツッタスウ  No.1/オオキサ"
1870 FOR A=1 TO 5:POKE X,2:LOCATE 2,A*2+6:PRINT "◆";F$(A);
1880 POKE X,3:PRINT SPC(D(A)<10);D(A);"ヒキ  ";:FOR B=1 TO D(A)
1890 C(A)=(F(A,B)>C(A))*F(A,B)+(F(A,B)<=C(A))*C(A):NEXT
1900 POKE X,$40+A:PRINT '!"#';:POKE X,7:PRINT C(A);"cm":NEXT
1910 POKE X,6:LOCATE 3,18:PRINT "[SCORE : ";S;" ]":T=T+1:IF T>5 THEN 2000
1920 POKE X,5:LOCATE 7,20:PRINT "HIT [RETURN] KEY"
1930 IF STICK(0)<>$D THEN 1930
1940 G=1:Q=0:GOTO 1090
1950  REM _MISS_________________
1960 POKE X,7:LOCATE 18,13:PRINT E$(M):SOUND 100,20:FOR I=1 TO 2000:NEXT
1970 V=V-(M=5):S=S-5:Q=(M=6):IF NOT V THEN L=L-1000:V=5:IF L<1 THEN 2010
1980 FOR A=2 TO 13:POKE X,$4E:LOCATE G,A:PRINT " ":NEXT
1990 POKE X,7:LOCATE 25,5:PRINT SPC(5):LOCATE 0,19:PRINT SPC(96):GOTO 1240
2000  REM _GAME_OVER____________
2010 D$="◆ GAME OVER ◆":FOR A=1 TO 13:LOCATE A+9,20:POKE X,2
2020 PRINT MID$(D$,14-A,1):FOR B=1 TO 10:SOUND B*500,2:NEXT:NEXT:FOR A=1 TO 13
2030 LOCATE 10,20:PRINT RIGHT$(D$,A)+LEFT$(D$,13-A):SOUND 100,1:NEXT
2040 POKE X,3:LOCATE 2,4:IF S>500 THEN PRINT "You're Professional!"
2050 IF S<499 AND S>300 THEN PRINT "You're accustom to fishing!"
2060 IF S<299 AND S>100 THEN PRINT "You're any better!"
2070 IF S<99 THEN PRINT "You're bad at fishing."
2080 FOR A=1 TO 20:SOUND 1000+A*100,1:NEXT
2090 POKE X,5:LOCATE 9,22:PRINT "TRY AGAIN [y/n]":PICK W:IF W=$79 THEN 2120
2100 IF W=$6E THEN 2440
2110 GOTO 2090
2120 FOR A=1 TO 5:D(A)=0:FOR B=1 TO 60:F(A,B)=0:NEXT:NEXT:GOTO 1070
2130  REM _TITLE________________
2140 POKE X,6:CLS:LOCATE 0,2:PRINT "┬──┬ ┬──┬ ┬──┬┬ ┬──":PRINT "├┤ │└─ ├─┤ ││││┐"
2150 PRINT "┴ ┴──┴ ┴┴┴ └┘ └─┘":PRINT TAB(4);" ──┬── ──┬ ┬┬  ──┬──┬─ ┬┬┬"
2160 PRINT TAB(4);" └─ ││││││ ││  ├─┤ │ ││ ││││"
2170 PRINT TAB(4);" └─┘┴┴ └┘┴ └──┘┴──┴ ┴ ┴ ┴└─┘┴└┘"
2180 POKE X,1:PRINT TAB(20);"For JR.200"
2190 POKE X,7:PRINT:PRINT "● キミハ,ホ"ウハテイニイル。ココカラナケ"ルワケタ"カ" "
2200 PRINT "  イト,ハリ,オモリヲウマクツカワナイト,1パ゜ツテ"キレ"
2210 PRINT "  テシマウノテ"チュウイ。":PRINT:PRINT "● キケンナ「オコセ」ヲツルト,テンカ"ヘッテシマウ。"
2220 PRINT "  マタ,「-」(マイナス)ハ,ヒョウシ"サレナイ。"
2230 PRINT:PRINT "● ナルヘ"クオオモノヲツルカ,ホソイイトヲツカウトテンカ" "
2240 PRINT "  アカ"ル。ソレテ"ハ GOOD LUCK !!!"
2250 PRINT:PRINT "● START →→→ [SPACE] KEY"
2260 IF STICK(0)<>32 THEN 2260
2270 SOUND 1000,20:RETURN
2280  REM _CHARACTER_DATA_________
2290 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,01,0f,3b,f6,f6,3b,0e,07
2300 DATA 54,ff,ff,3f,7f,ff,78,0e,07,0e,dc,f8,f8,9c,0e,07
2310 DATA 18,24,18,3c,7e,7e,3c,18,03,04,04,64,c4,84,48,30
2320 DATA 10,28,44,45,29,11,ee,00,11,11,39,1d,17,3b,29,2d
2330 DATA 91,51,31,19,11,39,29,2d,80,40,80,40,80,40,80,40
2340 DATA 18,42,18,a5,a5,18,42,18,aa,fe,fe,fe,fe,fe,fe,fe
2350 DATA 80,cc,fe,fe,fe,fe,fe,fe,fe,fe,fe,fe,fe,fe,fe,fe
2360  REM _FISH_DATA_____________
2370 DATA "クロダ"イ","アイナメ ","オコセ"  ","カサゴ"  ","メシ"ナ "
2380 DATA "テ"ータヲINPUTスル。","                 "
2390 DATA "[SPC]テ"タイミング"","ヨクナケ"ル。         "
2400 DATA "サカナヲタンサクチュウ。 ","                 "
2410 DATA "サカナカ"カカッタ!    ";"                 "
2420 DATA "シマッタ! シカケタ"ケ ","トンテ"イッテシマッタ! "
2430 DATA "アッ!  ニケ"ラレタ! ","スコ"クオオキカッタノニ。"
2440 END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END
```

by KOJI



評…4コマはこういうふうにネ!(編)

by せきね



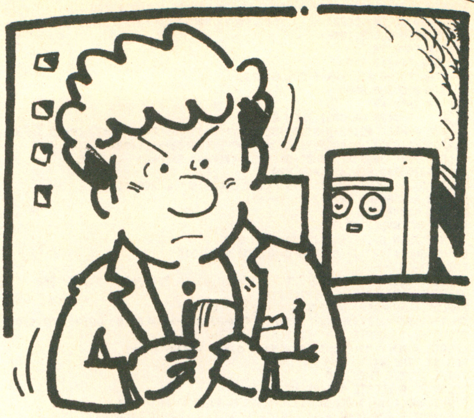
評…私はハズカシメラレタ!(影)

★S1大好きっ子君へ。僕の飼ってる犬は食事中に犬の声がするとゴハンを口に入れたままほえるんだぞ。(福島県伊達郡・**安藤秀樹14才**)……【**編**:9月号にそんなお便りがありましたネ!**影**:犬がほえ—ゴハンワン!】

JR-200用

産業スパイGAME

三村 俊彦



★ストーリー

電波新聞社は「NAMECOシリーズ」が大当たりして，大もうけをしていた。しかしライバル社のK社は，それに対抗したスゴイ企画を出してくるという。

その情報を耳にしたベーマガ編集部は，優秀なスパイのMr. SHADOWを，K社に送りこむことにした。

しかし行く手には，数々のワナが待っていた。もう引き返すことはできない。手ぶらで帰ったりしたら，編集長に殺される……。

★ゲームのしかた

タイトル表示のあと，適当なキーを押すと，ゲーム・スタートです。画面中央に現われるスパイをカーソル・キーで動かして，おまわりさんにつかまらないように，カギを拾って金庫を開けてください（ぶつかれば開きます）。

運がよければ，面数×100のボーナスが入って1面クリア，運悪くニセモノを開けると金庫は消えてしまって，やり直しです。

最悪の場合，金庫の中の爆弾（ワナです）が爆発し，スパイは死んでしまいます。3人死ぬと，ゲーム・オーバーです。

CHECKER FLAG

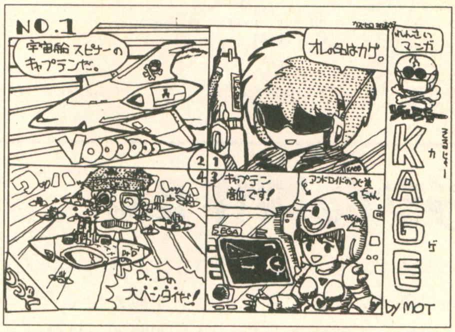
Dr.D：ほほう，キレイな画面だね。それにアイデアもなかなかいいぞ！

影：楽しいゲームだネ！　難しくもなく，やさしくもなく，平均的ベーマガ・クラスのゲームでありま～す！

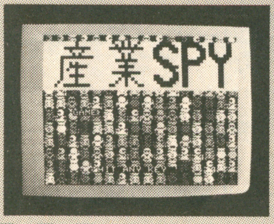
編：はは，いい加減なこと言って，けっきょく影さんがおもしろければそうなるんだからネ！

影：そんなことないさ，ね，Dr.？

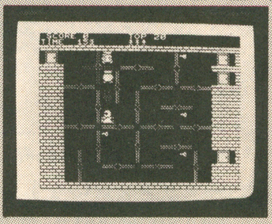
by MOT



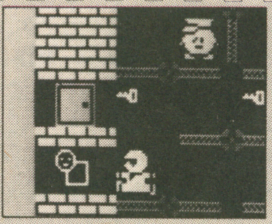
評…ついにDr.と敵になってしまった！（影）



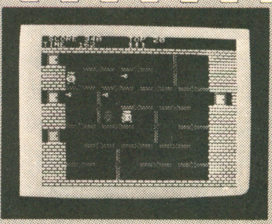
《写真1》キャラクタ総登場のタイトル



《写真2》動く迷路。キーを取って金庫へ！



《写真3》ギッギッギーと金庫を開ける



《写真4》おまわりさんにつかまり，ギャーッ!!

★プログラムのしめ切りはいつですか？（兵庫県姫路市・横内一志14才）……【**編**：しめ切りはないのです。いつでも受け付けてますから，おもしろい作品を送って！ **影**：プログラムの説明は，原稿用紙にキレイな字で！】

```
100 REM ** ｻﾝｷﾞｮｳ ｽﾊﾟｲ **
110 POKE 0,0:POKE $CA00,1:H=0:TEMPO 80:RANDOMIZE:CLEAR $7F00
120 DIM A(20),B(20),C(20),X(1),Y(1),S$(3),P$(3),D$(1),X1(3),Y1(3)
130 GOSUB 1260:GOSUB 1040
140 REM ** GAME **
150 S=0:L=3:TT=210:R=0
160 TT=TT-(TT>100)*10:R=R+1:GOSUB 1230
170 T=TT:K=0:GOSUB 850
180 REM ** ｽﾊﾟｲ **
190 PICK C:IF C<28 OR C>31 THEN 270
200 C=C-28:P=PEEK($C100+X+X1(C)+32*(Y+Y1(C))):IF (P=1)+(P=3)+(P=4) THEN 270
210 X1=SGN(X1(C))*3:Y1=SGN(Y1(C))*3:P=PEEK($C100+X+X1+32*(Y+Y1))
220 P=(P=0)+2*(P>$8F)*(P<$A0)+3*(P=5)+4*(P=6)+5*(P=4)
230 ON P GOTO 240,680,450,490,270
240 COLOR 5,,1:LOCATE X+X1,Y+Y1:PRINT S$(C):SOUND 2000,1
250 LOCATE X,Y:PRINT C$:X=X+X1:Y=Y+Y1
260 REM ** ｵﾏﾜﾘｻﾝ **
270 M=SGN(INT(RND(1)*3))
280 IF M=0 THEN C=INT(RND(1)*4):GOTO 310
290 C=INT(RND(1)*2):IF C THEN C=X<X(M):GOTO 310
300 C=2+(X>X(M))
310 P=PEEK($C100+X(M)+X1(C)+32*(Y(M)+Y1(C))):IF P>0 AND P<5 THEN 380
320 X1=SGN(X1(C))*3:Y1=SGN(Y1(C))*3
330 P=PEEK($C100+X(M)+X1+32*(Y(M)+Y1))
340 ON 1+(P>$7F)*(P<$90)+2*(P>$8F)*(P<$A0)+2*(P>3)*(P<10) GOTO  350,680,380
350 COLOR 6,,1:LOCATE X(M)+X1,Y(M)+Y1:PRINT P$(C)
360 LOCATE X(M),Y(M):PRINT C$:X(M)=X(M)+X1:Y(M)=Y(M)+Y1
370 REM ** TIME **
380 T=T-1:IF T<0 THEN 670
390 COLOR 7,,0:LOCATE 5,1:PRINT T
400 A=INT(RND(1)*21):COLOR ,,1:LOCATE B(A),C(A):PRINT S$
410 A(A)=NOT A(A):COLOR 4,,1:LOCATE B(A),C(A):PRINT D$(A(A))
420 IF PEEK($32)=0 THEN PLAY "B",,$7F00,$7F00
430 GOTO 190
440 REM ** ｶｷﾞ **
450 IF K THEN 270
460 K=1:SOUND 1200,2:SOUND 2500,8:S=S+10
470 COLOR 7,,0:LOCATE 6,0:PRINT S:GOTO 240
480 REM ** ｷﾝｺ **
490 IF NOT K THEN 270
500 FOR I=10 TO 100:SOUND I*10,1:NEXT
510 X1=X+X1:Y1=Y+Y1
520 FOR I=0 TO 3:IF KX(I)=X1 AND KY(I)=Y1 THEN K=I
530 NEXT
540 ON 1+K(K) GOTO 550,570,600
550 COLOR 3,,1:LOCATE X1-1,Y1:PRINT "$$$$":LOCATE X1-1,Y1+1:PRINT "$$$$"
560 SOUND 10,30:K=0:GOTO 270
570 COLOR 2,,0:LOCATE X1,Y1:PRINT "**":LOCATE X1,Y1+1:PRINT "**"
580 FOR I=0 TO 6:SOUND 100,2:SOUND 50,2:NEXT:SOUND 5,40
590 GOTO 670
600 REM ** ｵｵ ｱﾀﾘ ! **
610 COLOR 7,,0:LOCATE X1,Y1:PRINT "☺┐":LOCATE X1,Y1+1:PRINT " ┘"
620 LOCATE 11,10:PRINT "NEXT GAME"
630 SOUND 800,50:SOUND 500,50
640 FOR I=30 TO 5 STEP -1:SOUND I*100,1:NEXT
650 S=S+100*R:COLOR 7,0:LOCATE 6,0:PRINT S
660 GOTO 160
670 REM ** ｼﾝｼﾞｬｯｸ **
680 BEEP:L=L-1
690 FOR I=0 TO 12:LOCATE X,Y:COLOR 2,,1:PRINT S$(MOD(I,4)):SOUND I*100,3:NEXT
700 LOCATE 14+L,1:PRINT " ":LOCATE X,Y:PRINT C$
710 SOUND 50,30
720 IF L>0 THEN 170
730 REM ** GAME OVER **
740 COLOR 6,2,0:LOCATE 0,8:PRINT SPC(32);
750 PRINT "▄▄▄ ▄▄ ▄ ▄▄▄▄  ▄▄ ▄ ▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄";
760 PRINT "█ ▀█▀▀ █▀█ █▀▄  █▀█ █▄█ █▀▄ █ █";
770 PRINT "█▄█ █▄█ █▀█ █▀▀  █▄█ █▀█ █▀▀ █▀▄";
780 PRINT "▀▀▀ ▀▀▀ ▀ ▀ ▀▀▀  ▀▀▀  ▀  ▀▀▀ ▀ ▀"; :PRINT SPC(32);
790 IF S>H THEN H=S
800 LOCATE 6,19:PRINT "  REPLAY [S] KEY !  "
810 FOR I=0 TO 20:SOUND INT(RND(1)*3000),2:NEXT:BEEP
820 IF CHR$(STICK(0))<>"s" THEN 820
830 BEEP:GOTO 150
840 REM ** ｶﾞﾒﾝ **
850 COLOR 7,0,0:LOCATE 5,1:PRINT T
860 COLOR 3,,1:FOR I=0 TO 31:LOCATE I,2:PRINT "$":LOCATE I,23:PRINT "$";:NEXT
870 FOR I=3 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT "$$$$";SPC(23);"$$$$$";:NEXT
880 FOR I=0 TO 20:COLOR 2:LOCATE B(I),C(I):PRINT '"':NEXT
890 X=13:Y=12:COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT S$(2)
900 X(0)=4:Y(0)=3:X(1)=25:Y(1)=21:COLOR 6
910 FOR I=0 TO 1:LOCATE X(I),Y(I):PRINT P$(2):NEXT:COLOR 7:FOR I=0 TO 3
920 X1=INT(RND(1)*7)*3+4:Y1=INT(RND(1)*6)*3+3
930 IF PEEK($C100+X1+32*Y1)>0 THEN 920
940 LOCATE X1,Y1:PRINT "%":NEXT:FOR I=0 TO 3:K(I)=0:COLOR 1
950 KX(I)=1+INT(RND(1)*2)*27:KY(I)=INT(RND(1)*6)*3+3
960 IF PEEK($C100+KX(I)+32*KY(I))=6 THEN 950
970 LOCATE KX(I)-1,KY(I):PRINT " &' ":LOCATE KX(I)-1,KY(I)+1:PRINT " () ":NEXT
980 COLOR 4:FOR I=0 TO 20:A(I)=INT(RND(1)*2):LOCATE B(I),C(I):PRINT D$(A(I))
990 NEXT
1000 K(INT(RND(1)*4))=1
1010 I=INT(RND(1)*4):IF K(I)=1 THEN 1010
1020 K(I)=2
1030 SOUND 2800,30:RETURN
1040 REM ** ﾀｲﾄﾙ **
1050 COLOR 7,0,0:CLS
1060 FOR X=0 TO 30 STEP 2:FOR Y=0 TO 22 STEP 2
1070 COLOR INT(RND(1)*7+1),,1:A=INT(RND(1)*2)
1080 IF A THEN LOCATE X,Y:PRINT S$(INT(RND(1)*4));:GOTO 1100
1090 LOCATE X,Y:PRINT P$(INT(RND(1)*4));
1100 NEXT:NEXT:COLOR 0,5,0:LOCATE 0,1
1110 PRINT "    ▖   ▚▌▌▞  ▄▄▄ ▄▄▄ █  █ ";
1120 PRINT "   ▀▀▀▀  ▀▀▀▀ ▀ ▀█ ▀█ █ ";
1130 PRINT "   ▄▄▄   ▌▌  ▙  █ ▟▀▀▀ ";
1140 PRINT "   ▌ ▖▖   ▀▀▀  ▀▙  ▛▀▀ ▀▀ ";
1150 PRINT "   ▙▀▀▀   ▀▀  ▀▀█    █  ";
1160 PRINT "   ▌ ▄   ▀▀▀▀ ▄ ▐█   █  ";
1170 PRINT "   ▞ ▌  ▞▌▚ ▀▀▀█   █  ";
1180 PRINT "  ▖▄▄▄▄▄  ▄ ▖ ▄ ▄▄ ▄   ▄  ";
1190 COLOR 7,0,0:LOCATE 5,12:PRINT "GAME"
1200 LOCATE 9,21:PRINT "HIT ANY KEY !"
1210 IF STICK(0) THEN 1230
1220 GOTO 1210
1230 COLOR 7,0,0:CLS
1240 PRINT " SCORE 0       TOP";H
1250 PRINT "TIME":COLOR 5:LOCATE 14,1:PRINT "＊＊＊":RETURN
1260 REM ** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ **"
1270 C$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
1280 FOR I=0 TO 3:READ A$,B$,D$,E$:S$(I)=A$+C$+D$:P$(I)=B$+C$+E$:NEXT
1290 C$="  "+C$+"  ":FOR I=0 TO 1
1300 READ A$:IF A$<>"END" THEN D$(I)=D$(I)+CHR$(VAL("$"+A$)):GOTO 1300
1310 NEXT
1320 READ A$:IF A$<>"END" THEN S$=S$+CHR$(VAL("$"+A$)):GOTO 1320
1330 FOR I=0 TO 3:READ X1(I),Y1(I):NEXT
1340 FOR I=$C400 TO $C4F8 STEP 8:READ A$:FOR A=0 TO 7
1350 POKE I+A,VAL("$"+MID$(A$,A*2+1,2)):NEXT:NEXT
1360 FOR I=$C000 TO $C04F:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
1370 FOR I=0 TO 2:A=I*7:FOR B=0 TO 2:B(A+B)=9+6*B:C(A+B)=5+6*I:NEXT
1380 FOR B=0 TO 3:B(A+B+3)=6+6*B:C(A+B+3)=8+6*I:NEXT:NEXT
1390 A=$20:FOR I=$7F00 TO $7F11 STEP 2:POKE I,3:POKE I+1,A:A=A+1:NEXT
1400 FOR I=$7F12 TO $7F21 STEP 2:POKE I,3:A=A-1:POKE I+1,A:NEXT:POKE I,0
1410 RETURN
1420 REM ** DATA **
1430 DATA LM,¥],NO,^_,HI,XY,JK,Z[,DE,TU,FG,VW,@A,PQ,BC,RS
1440 DATA 1e,1e,21,1d,1f,21,1d,1f,1f,21,1d,1f,21,END
1450 DATA 1d,1d,23,23,1c,23,23,END
1460 DATA 1d,1d,20,20,1e,1e,20,1d,1f,20,1f,20,20,1d,1d,1d,1f,20,1d,1f,20,END
1470 DATA 2,0,-1,0,0,-1,0,2
1480 DATA 070f1f10111b0f37,c0e0f01010b0e0d8,78fcaecf0f0e303e,3c7eeae6e0e018f8
1490 DATA 03070f0f0f0f0718,e0f0f8f8fbf8f30f,7f7f67076707181f,fffcf0f0f0700c7c
1500 DATA 070f1f00081d0f07,c0e0f0f0f0f0e0c0,b8b90bcfbfbfbf00,3afae0e0fafafa06
1510 DATA 03070f0f0f0f0703,e0f0f80010b8f0e0,5c5f07075f5f5f60,1b9bb0e3fbfbfb00
1520 DATA 3f1f013e7d033f7d,f8f0f000f0f8f87c,7bbf3c1f0f303c00,7cfa78f0e0187800
1530 DATA 1f0f0f000f1f1f3f,fcf8f800f8fcfcfe,3f5f1f0f07181e00,fefdfcf8f00c3c00
1540 DATA 3f1f033c7b073f2b,f8f0f000f0f8f898,eb7f331f6f703800,e8d8b8f4ec1c1800
1550 DATA 1f0f0f000f1f1f19,fcf8c03cdee0fcd4,171b1d2f37381800,d7feccf8f60e1c00
1560 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1570 DATA 34,2c,34,2c,34,2c,34,2c,66,e7,e7,18,18,e7,e7,66
1580 DATA 00,00,ff,aa,55,ff,00,00,f7,f7,f7,00,7f,7f,7f,00
1590 DATA 00,00,07,55,fd,0d,07,00
1600 DATA ff,80,bf,bf,bf,bf,bf,bf,ff,01,fd,fd,fd,fd,fd,e5
1610 DATA bf,bf,bf,bf,bf,bf,80,ff,e5,fd,fd,fd,fd,fd,01,ff
```

10月号のパソコン応用製作コーナーから

ラジオの製作 ELE hobby

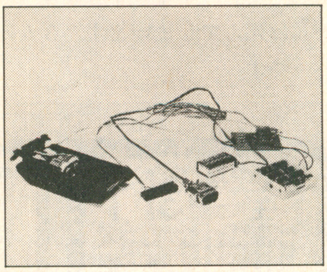
パソコンでリモコン戦車をコントロール！

パソコンでゲーム以外のなにかをしてみたい人，キミのパソコンでもロボットが動かせるぞ！

ラジオの製作10月号には，MSX，PCシリーズ，FMシリーズに対応する，〝リモコン・インターフェース〟の製作記事が載っている。このインターフェースは，ハンダ付けをしたことのある人なら，製作は簡単。その上，プリンタ・ポートに接続するようになっているので，パソコン本体の改造はまったく不要なんだ。ソフトも，BASICのLPRINT文を活用した簡単なものだから，改造も簡単。

また，リモコンの付いたものなら，戦車以外への応用も可能だから，幅広い活用が考えられる。

ゲームにあきた人，ゲーム以外にパソコンを使えないか，などと考えている人は，まず，リモコン戦車にチャレンジしてみよう。キミのパソコン・ライフがかわるかも？



ラジオの製作
10月号（9月8日発売）
ベーマガファンにもすぐに役立つ別冊付録
〝BASIC言語辞典〟付き
特別定価：680円

★僕はとうとうPB-100の幻のファンクション・キーを見つけたぞ!!どーだ，影さんまいったか？（富山県婦負郡・山下和彦16才）……【影：その話はもうやめてくれ！編：影さんのイタズラにはまいってしまう！影：ウヒ！】

M5(BASIC-Ⅰ)用

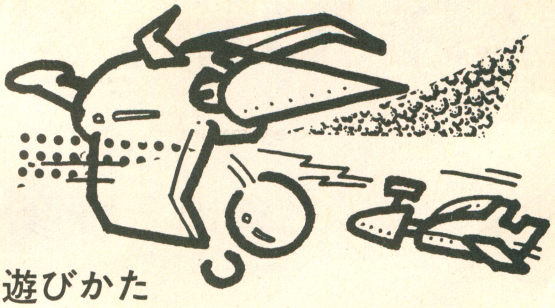
ZOVIOUS

長谷川 淳

20××年，ゾンビはＵＦＯと新建材を製作し，人類に攻撃をかけてきた。これに対抗できるのは，戦闘機「ウルバルソ」ただ１機のみである。

《第１表》プログラムの説明

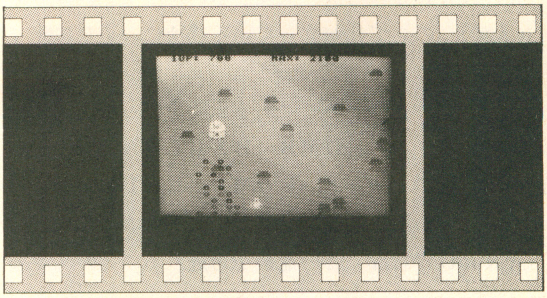
10～20	初期設定
30	ＵＦＯの初期設定
40～120	メイン・ループ
500～510	爆発
700～730	ゲーム・オーバー
1000～1010	ＵＦＯの反転
2000～2130	キャラクタ定義



遊びかた

シフト・キーで左右，レーザーは FUNC キーです。

《参考》ベーマガ84年４月号「テラズ」



《写真１》ハイ・スピードのゲームだ!!

ZOVIOUSのプログラム・リスト

```
10 print "■■":for I=&3B80 to &3BFF:vpoke I,&12:next:out &20,
&E6:gosub 2000
20 let S=0:let X=128:let MY=0:let MY1=0:let BA=0:mag 2
30 let X1=X+(rnd(3)-rnd(3))*8:let Y1=20:let Y2=16:let Y3=rnd
(60)+60:scod 2,16:scod 3,20
40 let K=peek(&702A):let X=X+((K=4)-(K=8)+(X>240)-(X<20))*8
50 loc 0 to X,160:loc 1 to X,160:if(K=2)*(MY1=0)then let MX=
X:let MY=160:let MY1=-16
60 let MY=MY+MY1:loc 5 to MX,MY:if MY=0 then let MY1=0
70 let Y1=Y1+Y2:if Y1>Y3 then let Y2=-8:gosub 1000 else if Y
1<10 then goto 30
80 if(abs(Y1-MY)<16)*(abs(X1-MX)<8)then let S=S+700:gosub 50
0:goto 30
90 loc 2 to X1,Y1:loc 3 to X1,Y1:let BA=time mod 2
100 view:print "■ 1UP:";S:view 0,1,31,23:print "■";:if rnd(
1)then print tab(rnd(30));"▲"
110 let P=&3AA0+X/8:let P1=P+1:if vpeek(P)>110 or vpeek(P1)>
110 then goto 700
120 stchr A$(BA)to 236,1:stchr B$(BA)to 238,1:goto 40
500 loc 4 to X1,Y1:scol 2,0:scol 3,0:scol 4,8
510:for I=&F0 to &F6:out &20,I:for J=0 to 100:next J,I:scol
4,0:scol 2,4:scol 3,14:return
700 let X1=X:let Y1=160:gosub 500:out &20,&FF:print cursor(1
0,10);"GAME OVER":if H<S then let H=S
710 print cursor(10,12);"HIT[S]KEY":if inkey$<>"s" then goto
 710
720 view:for I=0 to 5:loc I to 0,200:next:cls:print cursor(1
5,0);"MAX:";H
730 out &20,&F6:goto 20
1000 scod 2,8:scod 3,12:let Y3=90:print cursor(X1/8-rnd(3),Y
1/8);"o→o↓o":if Y1-8>Y3 then return
1010 scod 2,24:scod 3,20:return
2000 for I=0 to 35:read A$:stchr A$ to I:next
2010 data000000010101000c,1010101414000000,0000000808080000,
2028282828000000
2020 data00010303030f1f,3f3f3f3f3f090000,0080c0c0c0c0f0f1,
fcfcfcfcfc900000
2030 data0000000000001001,0101000000000000,00000000000008d4,
d2d0d00000000000
2040 data00000000000003133f,7fc7030000000000,000000000c0c8fc,
fef3c00000000000
2050 data071f040407242424,2424242505040400,e0f82020e0242424,
242424a4a0202000
2060 data071f3f7f7fffffff,ffffff7f7f3f1f07,e0f8fcfefeffffff,
fffffffefefcf8e0
2070 data00000808080b0b,0b0b00787b3b1b03,00001010101010d0d0,
d0d0001ededcd8c0
2080 data0000000000001000,0000000000000000,0000000000000800,
0000000000000000
2090 data c2c031330f0f9f3f,3f9f0f0f3331c0c2,43038cccf0f0f9fc
,fcf9f0f0cc8c034c
2100 scod 0,0:scod 1,4:scod 5,28:scol 5,14:scod 4,32:scol 4,
8
2110 for I=0 to 3 step 2:scol I,4:scol I+1,14:next:dim A$(2)
,B$(2)
2120 let A$(0)="1f1f3f3f7f7fffff":let A$(1)="ffff7f7f3f3f1f1
f"
2130 let B$(0)="f8f8fcfcfefeffff":let B$(1)="fffffefefcfcf8f
8":vpoke &3B9D,&42:gosub 720:return
```

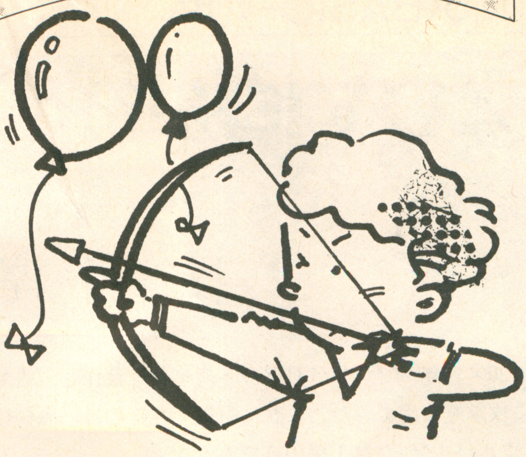
★地球から影がなくなるとき，ＯＦコーナーは自動的に消滅す。（東京都北区・**島田しゅんすけ&はな10才**）

……【**影**：まっ，そりゃ言えるわな！いいこと言うよ，ホント!!**編**：じゃ，影さんは今日から過去の人になる？】

M5(BASIC-G)用

ARROW

倉地　雅彦



ストーリー

矢のＡＲＲＯＷ君は，大変な暴れん坊です。今日も「立入禁止」の立て札が立っている場所に，遊びに来ました。

いつものように，そこにある風船を割って遊んでいるところに，赤いＢＯＭＢ　ＢＡＬＬＯＮが飛んできたのでした！　すると，ＢＯＭＢ　ＢＡＬＬＯＮの勢いで，ほかの風船も飛び始めたではありませんか！

ＡＲＲＯＷ君は，この危機から逃れることができるか！

遊びかた

ＡＲＲＯＷ君を操作して，風船を割っていけばいいのです。赤い風船（３種類）に当たると，爆発してしまいます。また，壁に当たってもいけません。

ＡＲＲＯＷ君は３人いて，全員死ぬとＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。面数＋５個の風船を割ると，面クリアです。面が変わると，風船の飛んでくる方向も変わります。右から左，左から右，下から上，上から下のくり返しです。

４面ごとにボーナスがあり，ボーナス・ラウンドもあります。またボーナス・ラウンドのつぎは，レベルがあがり風船が速くなり，数もふえます。

●点数について

風船はその色の色コード×10点です（緑…20，うすい緑…30，こい青…40，うすい青…50，水色…70，こい黄…100，うすい黄…110，こい緑…120，むらさき…130，灰色…140）。

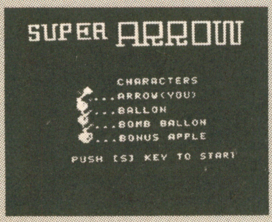
またＢＯＮＵＳは，面数×1000点です。

CHECKER FLAG

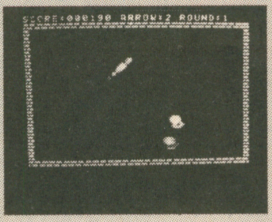
影：矢が思うように動いてくれないよー！

編：ＳＩＦＴキーの二つだけで操作するというのは面白いですね。ゲームのほうは，いたってシンプルですが。

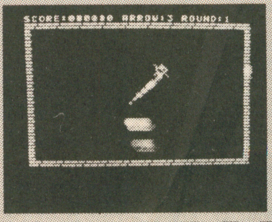
Dr.D：ＢＡＳＩＣ－Ｇにしては，サッパリしすぎているようじゃ。ワシはもっと複雑なゲームのほうが好きじゃがな。ＢＡＳＩＣ－Ｇには色々なコマンドがあるから，よりいっそう勉強してもらいたいな。



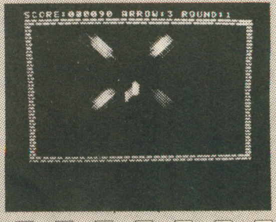
《写真１》矢で風船を割るゲームです



《写真２》特殊なキー操作でゲームが難しくなってる

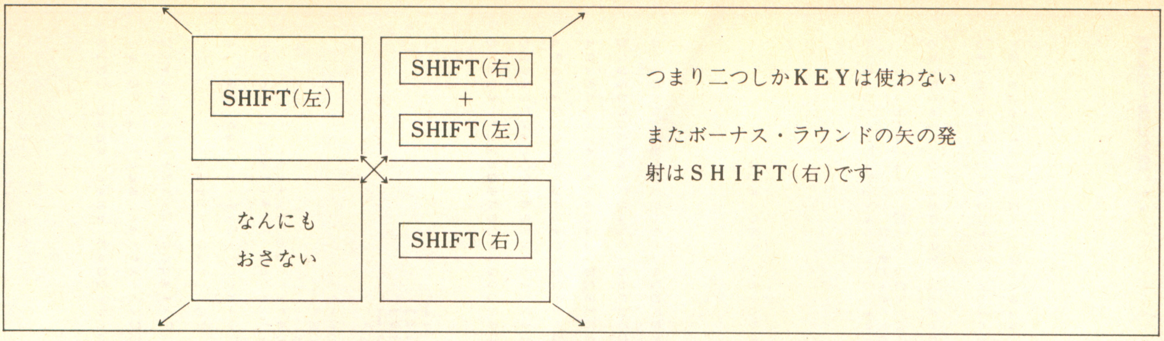


《写真３》バーン!!　いっちょ上がり!!



《写真４》赤い風船に当たると，派手に散ります

★８月号93ページのキンタです。お礼にキンタ承認第２号「キミは狂人だ勲章」を影さんにあげましょう。（神奈川県横浜市・**キンタ13才**）……【**影**：ガギ～ン!!**編**：やられましたね。**影**：グゾ～，そのうちにお礼してやる～～。】



《第1図》キー操作

《第1表》プログラムの説明

10	ON ERROR	540～ 610	画面
20～70	初期設定	620～ 660	風船位置決定
90～200	MAIN	670～ 740	ボーナス
210～270	風船に当たった	750～ 930	ボーナス・ラウンド
280～370	BOMB風船に当たった	940～1000	キャラクタ・セット
380～400	カベに当たった	1010～1060	キャラクタDATA
410～420	ENDかの判定	1070～1250	デモ
430～470	GAME OVER	1260	位置DATA
480～520	ROUND CLEAR	1270	ERROR処理
530	文字表示サブ		

《第2表》変 数 表

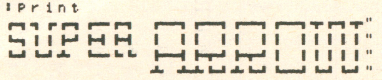
S	スコア
R	面数
L	レベル
G	ARROWの数
D	やっつけた風船の数
X, Y	ARROWのX, Y座標
F	スプライトのカウント
LL	テンポ
I	キー入力&雑用
CO	ARROWのキャラクタ
V, Z	ARROWのX, Yに進む方向
O	オクターブ
C	COINC用
M, N	爆発の方向&風船の最初の位置
HS	ハイ・スコア
A$	文字表示の変数
W, Q	バルーンの進む方向
BO	ボーナス
K	キー入力
A, SC	デモのカウント

ARROWのプログラム・リスト

```
5!■■ ARROW by M.K. ■■
10 on error gosub 1270
20 view:print "URL";:gosub $CHR:gosub $DE:HS=0
30 loc 0 to 120,100:S=0:R=1:L=1:G=3
40 D=0:$D:scod 0,0:X=120:Y=100:F=0
50 LL=L*18+100:move 0 to X,Y,1:play "l16s1t"+num$(LL),"t"+nu
m$(LL),"t"+num$(LL)
60 if status(0)=1 then goto 60
70 gosub $CRT
80 move off:print cursor(12,9);"READY?":sleep 1:print cursor
(12,9);"       ":move on
89!■■ MAIN ■■
90 I=inkey(1):if I=0 then CO=0:V=-1:Z=1:goto 130
100 if I=4 then CO=2:V=-1:Z=-1:goto 130
110 if I=8 then CO=3:V=1:Z=1:goto 130
120 if I=12 then CO=1:V=1:Z=-1
130 scod 0,CO:X=X+V*4+L*V:Y=Y+Z*4+L*Z:loc 0 to X,Y
140 if play=0 then O=1-O:play "o"+num$(O+5)+"l16addeddarbbrb
"
150 C=coinc(0):if C>0 then goto 210
160 if X>224 or X<8 or Y>160 or Y<16 then goto 380
170 F=F+1:if F=L+3 then F=1
180 if status(F)=0 then I=F:on((R mod 4)-(R mod 4=0)*4)gosub
 620,630,640,650
190 scod F,17+(sprite(F,2)=17)
200 goto 90
210 move C step 0,0:SP=sprite(C,3):if(SP=6)+(SP=8)+(SP=9)the
n goto 280
220 S=S+SP
230 for I=1 to 30:sg 2,I*4+rnd(31-I),15
240 scod C,18+I/16:next:sg 2,,0:erase C
250 print cursor(6,0);right$("0000"+num$(S)+"0",6);
```


★おもしろい犬の話し…ある所に白い犬がいた。その犬は尾も白いのだ。(埼玉県大宮市・**安達哲也13才**)……【**影**：笑わない人の話し…**旅人**：ゴザはゴザるか？**農民**：なんだそのイグサは？**旅人**：むしろムシロのなら…。**農民**：ウラはない!!】

```
260 D=D+1:if D=R+5 then goto 480
270 goto 160
280 move off:restore 1260
290 for I=1 to 4
300 scod I,19:loc I to X,Y
310 read M,N:move I step M,N,1
320 next:move on
330 scod 0,0:for I=Y to 160
340 sg 0,I*2,14:sg 1,cos(I,rnd(50)),14
350 loc 0 to X,I:next:scod 0,22:erase C:sg 0,,0:sg 1,,0
360 for I=0 to 200:sg 2,I,0:sg 3,7,15:next:scod 0,23
370 sg 0,,0:sg 3,,0:goto 410
380 CO=-1-((X<8)+(X>224)*2+(Y<16)*3+(Y>160)*4)
390 for I=0 to 10:for J=0 to 5:sg 1,sin(J,I)+I+800,15:sg 0,c
os(J,I)+J+200,13
400 scod 0,CO*2+4+((J/5)mod 2):next:next:sg 0,,0:sg 1,,0:sco
d 0,&0C+CO
410 play "o7l16cfgcggab8":sleep 1
420 G=G-1:if G<>0 then goto $D
429!■■ END ■■
430 print cursor(6,10);"**** GAME OVER ****";cursor(19,0);"0
"
440 if HS<S then HS=S:print cursor(6,12);"You made Hi-Score!
!■";
450 print cursor(8,14);"HI-SCORE:";right$("0000"+num$(HS)+"0
",6);
460 print cursor(8,18);"PUSH [S] KEY!!"
470 if inkey(0)<>26 then goto 470 else goto 30
479!■■ ROUND ■■
480 print cursor(7,12);R:A$="R":I=10:gosub $P:A$="O":I=11:go
sub $P
490 A$="U":I=12:gosub $P:A$="N":I=13:gosub $P:A$="D":I=14:go
sub $P:A$="C":I=16:gosub $P
500 A$="L":I=17:gosub $P:A$="E":I=18:gosub $P:A$="A":I=19:go
sub $P:A$="R":I=20:gosub $P
510 if R mod 4=0 then gosub $BO
520 R=R+1:goto 40
530$P:P=48:play "n"+num$(rnd(40)+10):$A:P=P+1:print cursor(I
,12);chr$(P);:if chr$(P)=A$ then return else goto $A
539!■■ CRT ■■
540$CRT:print "■"
550 print rpt$(31,"■");cursor(0,22);rpt$(31,"■");
560 for I=2 to 21:print cursor(0,I);"■";tab(30);"■":next
570 print cursor(0,0);"SCORE:";right$("0000"+num$(S)+"0",6);
tab(13);"ARROW:" num$(G);" ROUND:";num$(R)
580 for I=1 to L+2
590 on((R mod 4)-(R mod 4=0)*4)gosub 620,630,640,650
600 if coinc(I)>0 then goto 590
610 next:return
620 W=-1:Q=0:M=245:N=rnd(140)+30:goto 660
630 W=1:Q=0:M=0:N=rnd(140)+30:goto 660
640 W=0:Q=-1:M=rnd(220)+10:N=180:goto 660
650 W=0:Q=1:M=rnd(220)+10:N=10
660 scod I,17:scol I,rnd(12)+2:loc I to M,N:move I in I step
 W*L,Q*L,1:return
670$BO:!■■ BONUS !! ■■
680 print cursor(8,12);"■■■";
690 BO=R*100:A$="B":I=12:gosub $P:A$="O":I=14:gosub $P:A$="N
":I=16:gosub $P
700 A$="U":I=18:gosub $P:A$="S":I=20:gosub $P:print cursor(9
,14);right$("  "+num$(BO)+"0",5)
710 play "o4s5c8.l16defg","o5s0g8.l16fedc","v15l16o3cfcfcfcf
o6c2"
720 sleep 2:S=S+BO:gosub $BG:scod 0,0
730 L=L+1:if L>5 then L=1
740 return
749!■■ B.ROUND ■■
750$BG:scod 0,21:erase:for I=1 to 3:scod I,20:scol I,8
760 loc I to rnd(90)+20,15:move I step 0,L,1:next:loc 0 to 2
30,rnd(50)+120:move off
770 print cursor(6,4);"BONUS ROUND";cursor(5,12);"■■■■■■→→■■■■
":play "o6caddeb":sleep 1:move on
780 K=inkey(1)
790 if K=8 then move 0 step-6-L/3,0,1
800 if K<>8 then goto 780
810 if sprite(0,1)<14 then goto 850
820 I=I+1:if I>3 then I=1
830 if status(I)=0 then goto 850
840 C=coinc(0,1,3):if C>0 then move C step-6-L/3,0,1:goto 87
0 else goto 790
850 A$="M":I=14:gosub $P:A$="I":I=16:gosub $P:A$="S":I=18:go
sub $P:A$="S":I=20:gosub $P
860 sleep 1:return
870 A$="G":I=14:gosub $P:A$="O":I=16:gosub $P:A$="O":I=18:go
sub $P:A$="D":I=20:gosub $P
880 sleep 1:print cursor(8,12);"BONUS=ARROW +1■";:sleep 1
890 scod 0,1:loc 0 to 8,144:move 0 step 4,-4,2
900 if sprite(0,0)=8 then move off:print cursor(19,0);num$(G
+1):play "d16e16":move on
910 I=I+1:sg 2,I,15
920 if status(0)=1 then goto 900
930 sg 2,,0:G=G+1:return
939!■■ STCHR ■■
940$CHR:mag 1
950 stchr "00fdfdfd00efefef" to &80,7:color &80,&60
960 for I=1 to 11:scod I,16
970 scol I,rnd(12)+2:next
980 for I=0 to 23:read A$
990 stchr A$ to I:next
1000 scol 0,14:return
1010 data 040e0f0e1020c0c0,0303040870f07020,c0c020100e0f0e04
,2070f07008040303
1020 data 0007fe0700000000,0000e01f06030000,00e07fe000000000
,000007f860c00000
1030 data 04040404040e0e0a,0404040808183828,0a0e0e0404040404
,5070301010080808
1040 data 0000f008081c1c14,00000f1010383828,040404040e0e0a
,001028e8e4640202
1050 data 70e8e8f870222418,386c747c3911221c,0000103ce8306800
,885c7e4b267cba11
1060 data 30107efafaf67c38,000047ff47000000,00000002c7c62810
,00000000000043ff
1069!■■ DEMO ■■
1070$DE:print:print
1080 print "
1090 print "
1100 print "
1110 print "
```

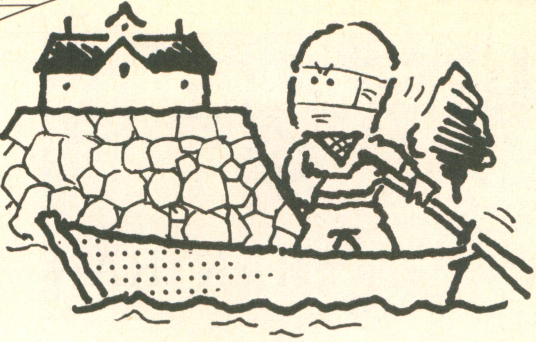


```
1120 print cursor(9,12);"...ARROW(YOU)"
1130 print cursor(9,14);"...BALLON"
1140 print cursor(9,16);"...BOMB BALLON"
1150 print cursor(9,18);"...BONUS APPLE"
1160 print cursor(12,10);"CHARACTERS";
1170 play "o5l8crergrb-rl16cdefgabo6cd4","l8o3frfrfrf"
1180 scod 0,0:loc 0 to 56,88:sleep 30,1:scol 1,4:loc 1 to 56
,104:sleep 30,1
1190 scol 2,6:loc 2 to 56,120:scod 3,20:scol 3,6:sleep 30,1:
loc 3 to 56,136
1200 print cursor(6,21);"PUSH [S] KEY TO START":I=0
1210 A=0:I=I+1:if I=4 then I=0
1220 scod 0,I:scod 1,17+(sprite(1,2)=17):scod 2,17+(sprite(2
,2)=17)
1230 SC=rnd(12)+2:if(SC<>6)*(SC<>8)*(SC<>9)then scol 1,SC el
se goto 1230
1240 if inkey(0)<>26 then A=A+1:if A mod 20=0 then goto 1210
 else goto 1240
1250 erase:cls:return
1260 data 2,2,2,-2,-2,2,-2,-2
1269!■■ ERR ■■
1270 resume:return
```


★暴走族も信号で止まる。マイコンが暴走したときのために信号キーをつけよう！（茨城県那珂郡・MAXユーザー12才）……【影：なるほどザベーマガ!!編：もちろん車にも気をつけて！影：キーつけないと動かない！】

STEAL IN CASTLE

バルタン星人



◉内容

下にいる船に乗っているのが，あなたです。城に忍びこむため，城の堀までくると，敵に襲われました。シュリケンを投げて敵をたおしてください。上から降ってくる『◆』は秘密文書で，うけとると100点もらえます。うけそこなうと，堀の水の上に浮かんで地雷のようになり，あたると爆発します。敵をたおすと，ラウンド数×100点もらえます。

なお，このゲームはジョイ・スティックで遊べます。

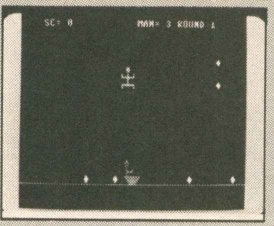
6面，9面，12面，15面……になると，地雷がすべて消えます。

キーボードで操作するときは，つぎのようにプログラムを変えてください。

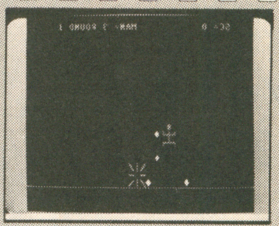
200 T＝PEEK(197)：Z＝Z＋(T＝10)
　－(T＝18)

202 IF F＝0 THEN A＝A＋(T＝10)
　－(T＝18)

Ａと[D]で左右，スペース・キーでシュリケンを投げます。



《写真１》船の上からシュリケンを投げる



《写真２》ピシュン！ピシュン！うっ，やられた

STEAL IN CASTLE のプログラム・リスト

```
1 S=0:M=3:PRINT"[illegible]":W=15:N=1:VR=1024:YY=0

5 FORI=1TO5
10 A$(I)="[illegible]"
15 NEXT
20 X=INT(RND(1)*34)+2:Y=3:Z=18:F=0:B=19:
A=18
30 B$="[illegible]":B1$="[illegible]"
40 C$="[illegible]":C1$="[illegible]
"
50 D$="[illegible]"
55 D1$="[illegible]"
60 E$="\|/[illegible]|\".
70 E1$="[illegible]"
80 Q$="[illegible]"

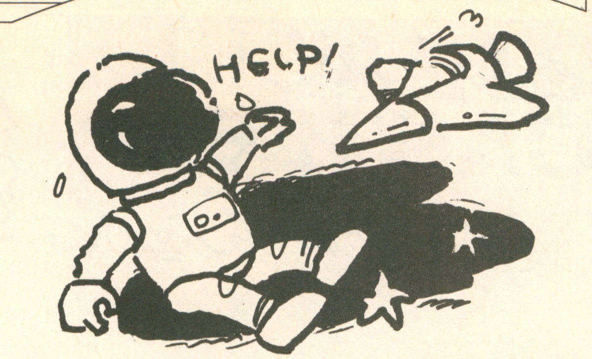
100 PRINTLEFT$(A$(1),20)TAB(Z)B1$
110 PRINTLEFT$(A$(2),Y)TAB(X)C1$
111 IFY>21THENY=Y+1:GOTO178
150 IFY>WTHENX=X+2*(X>Z)-2*(X<Z):Y=Y+4:G
OTO 170
160 X=X+INT(RND(1)*3)-1:Y=Y+INT(RND(2)*4
)-1
170 X=X+(X>36)-(X<2)
175 IFY<1THENY=Y+1
178 IFY>19THENY=1
180 PRINTLEFT$(A$(2),Y)TAB(X)C$
200 T=PEEK(197):Z=Z+(T=50)-(T=59)
202 IFF=0THENA=A+(T=50)-(T=59)
206 IFZ=2THENZ=3:A=3
207 IFZ=36THENZ=35:A=35
210 IFT=60THENF=1
215 T=64
220 PRINTLEFT$(A$(1),20)TAB(Z)B$
230 IFY<20ANDY>16THEN240
235 GOTO250
240 IFZ-2<XANDZ+2>XTHEN500
250 PRINT"[illegible]"TAB(4)"SC="S,"MAN="M;"ROUND
"N
255 PRINTLEFT$(A$(5),23)Q$
256 IFN>0THEN1000
259 IFF=0THEN100
260 PRINT"[illegible]"TAB(A)D$
265 IFA=XTHENPRINT"[illegible]"TAB(A)D1$:GOTO400
270 PRINT"[illegible]"TAB(A)DI$:F=0
300 GOTO100
400 G=A-1:H=Y:GOSUB600:S=S+(100*N):N=N+1
:PRINTLEFT$(A$(1),20)TAB(Z)B1$:W=W-3
410 IFW<1THENW=9:PRINT"[illegible]"
420 GOTO20
500 G=Z:H=20:GOSUB600:M=M-1
510 IFM<>0THENPRINT"[illegible]":GOTO20
520 PRINT"[illegible]"TAB(9)"GAME OVER!!"
530 PRINT"[illegible]"TAB(9)"YOUR SC IS"S
540 PRINT"[illegible]"TAB(9)"HIT S KEY"
550 GETR$:IFR$="S"THEN1
560 GOTO550
600 FORI=0TO100:PRINTLEFT$(A$(4),H)TAB(G
)E$:NEXT
610 PRINTLEFT$(A$(4),H)TAB(G)E1$:RETURN
1000 IFYY=0THENXX=INT(RND(1)*38)+1
1010 POKEVR+XX+40*YY,32:YY=YY+3
1020 IFYY=21ANDXX>=ZANDXX<=Z+2THENS=S+10
0:YY=0:GOTO259
1030 POKEVR+XX+40*YY,90
1040 IFYY=21THENYY=0:GOTO259
1050 IF90=PEEK(VR+839+Z)OR90=PEEK(VR+843
+Z)THEN500
1100 GOTO259
```

★ＯＦクロさんよー[redacted]。(埼玉県深谷市・**水野淳一14才**)……【**編**：オフクロさんネ，うまい！**影**：オフクロの作ったみそ汁はウマイ！**編**：それで汁の実はオフなどと…。**影**：おとうふさ。実はおやじが作ってるんだ。】

MSX用

RESCUE

RAN RAN



アステロイド・パークで，団体さんが遭難してしまいました。さあ～大変！　場所が場所だけに，あっちもこっちも岩石だらけ。この中をかいくぐり，ジタバタしてる団体さんを，急いで救出しましょう。

KEY操作

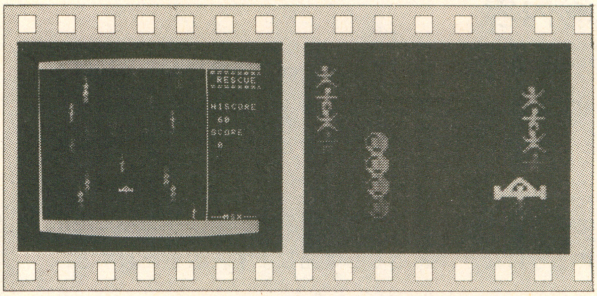
救助艇はカーソル・キー←→で，左右へ移動できます。

プログラム

ゲームがやさしすぎるときは，160行のRND(1)>.2を.1～.15に直してください。

410～420行は，V－RAM内部を散歩中発見したんですが，キャラに色をつけることができるんですね。

逆スクロールは，580行の「11，C0，……」から620行の「……18，BB」までです。プログラムを転用する人は，先頭へ「F3」，最尾へ「C9」を追加してください。



《写真1》落ちてくる団体さんを救ってください　《写真2》ジタバタと動くキャラクタがカワイイ！

《第1表》変数表

X	X座標(救助艇)
S	スコア
H	ハイ・スコア
K	キー入力
C$	岩石，人間のキャラ
D$	スペース用
V	V－RAMアドレス計算用
A，B	汎用
A$，B$	汎用



RESCUEのプログラム・リスト

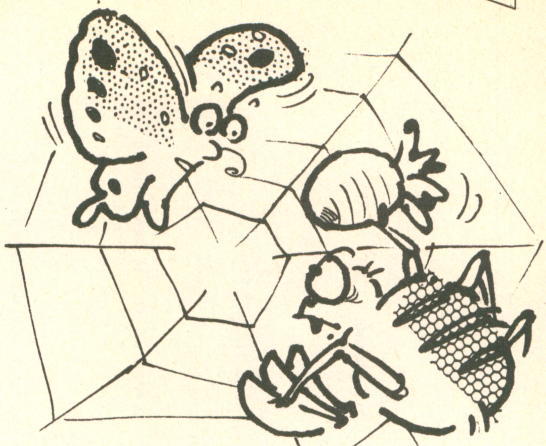
```
100 REM----------- RESCUE/MSX
110 REM-------------- RAN RAN
120 CLEAR 200,&HEFFF:KEYOFF:SCREEN1,2,0:WIDTH32:CLS:COLOR15,1
130 DEFINT A-Z:DEFUSR=&HF000:B=RND(-TIME):PLAY"O5L16T250V14"
140 LOCATE10,4:PRINT"** RESCUE **":H=0:GOSUB360
150 S=0:GOSUB280
160 IFRND(1)>.2THEN C$=CHR$(&HE0+INT(RND(1)*4)*8) ELSE C$=CHR$(&H80)
170 D$=SPACE$(22):MID$(D$,INT(RND(1)*22)+1,1)=C$:LOCATE0,0:PRINTD$
180 K=STICK(0):IFK=3THENX=X-8*(X<168) ELSE IFK=7THENX=X+8*(X>16)
190 A=USR(X):A=VPEEK(V+X¥8):B=VPEEK(V+1+X¥8)
200 IFA>&HDF OR B>&HDF THEN230ELSE IFA=&H80 OR B=&H80THENGOSUB220
210 GOTO160
220 PLAY"CDE":S=S+10:A=V+X¥8:VPOKEA,32:VPOKEA+1,32:LOCATE24,11:PRINTS:RETURN
230 PUTSPRITE3,(X,140),9,3:PLAY"L16O4ABABGFEDC"
240 LOCATE4,15:PRINT" TRY AGAIN? (Y/N) ":IFS>H THEN H=S:LOCATE24,7:PRINT H
250 A$=INKEY$:IFA$="Y"ORA$="y"THEN150
260 IFA$="N"ORA$="n"THEN SCREEN1:WIDTH29:BEEP:END ELSE250
270 REM---------------SCREEN
280 CLS:FORI=0TO23:LOCATE23,I:PRINT"|";:NEXT
290 LOCATE24,0:PRINT"========";:LOCATE24,1:PRINT" RESCUE ";
300 LOCATE24,2:PRINT"========";:LOCATE24,23:PRINT"—MSX—";
310 LOCATE24,5:PRINT"HISCORE":LOCATE24,7:PRINTH:
320 LOCATE24,9:PRINT"SCORE":LOCATE24,11:PRINTS;
330 X=88:PUTSPRITE1,(X,144),14,1:PUTSPRITE2,(X,209),7,2
340 PUTSPRITE3,(X,209),9,3:PLAY"L16O5CDECDE":RETURN
350 REM-----------------INI
360 FORI=0TO7:READA$:VPOKE&H400+I,VAL("&H"+A$):NEXT
370 DATA 18,19,4A,3C,08,1C,22,41
380 FORI=0TO7:READA$:F(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
390 DATA 3C,4E,BF,BF,BF,FF,66,3C
400 FORJ=0TO3:FORI=0TO7:VPOKE&H700+I+J*&H40,F(I):NEXT:NEXT
410 FORI=0TO3:READA$:VPOKE&H201C+I,VAL("&H"+A$):NEXT
420 DATA 21,81,B1,41
430 FORJ=1TO3:B$="":FORI=0TO31:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$))
440 NEXT:SPRITE$(J)=B$:NEXT
450 DATA 01,03,06,CD,DD,FF,FF,C1,00,00,00,00,00,00,00,00
460 DATA 80,C0,60,B3,BB,FF,FF,83,00,00,00,00,00,00,00,00
470 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,01,03,05,05,0A,0A,11,11
480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,80,C0,A0,A0,50,50,88,88
490 DATA 84,44,22,12,09,C5,33,0F,0F,33,C5,09,12,22,44,84
500 DATA 21,22,44,48,90,A3,CC,F0,F0,CC,A3,90,48,44,22,21
510 V=&H1A40:A=&HF000
520 READA$:IFA$<>"END"THENPOKEA,VAL("&H"+A$):A=A+1:GOTO520 ELSE RETURN
530 REM-------------M/DATA
540 DATA F3,3A,F8,F7,08,3E,05,CD,91,F0,08,3E,09,CD,91,F0
550 DATA 3E,90,08,3E,08,CD,91,F0,21,AF,F0,7E,FE,01,20,07
560 DATA 97,77,21,9B,F0,18,06,3E,01,77,21,A3,F0,11,00,44
570 DATA 06,08,0E,99,ED,59,ED,51,0E,98,00,00,ED,A3,20,F8
580 DATA 11,C0,1A,21,B0,F0,06,16,0E,99,CB,B2,ED,59,ED,51
590 DATA 0E,98,00,00,ED,A2,20,F8,21,20,00,19,EB,21,B0,F0
600 DATA 06,16,0E,99,CB,F2,ED,59,ED,51,0E,98,00,00,ED,A3
610 DATA 20,F8,EB,11,40,00,A7,ED,52,EB,3E,57,BA,28,02,18
620 DATA C2,3E,E0,BB,28,02,18,BB,3E,D1,08,3E,08,CD,91,F0
630 DATA C9,D3,99,3E,5B,D3,99,08,D3,98,C9,18,19,4A,3C,08
640 DATA 1C,22,41,0C,0C,08,7F,08,1C,14,14,END
```


★名言集…「気をつけよう，暗い夜道と編集長」。（兵庫県加古川市・荒木大輔13才）……【編集長：それじゃ，先に帰るゾ！影：編くん，追跡だ！編：ヨシ！影・編：あっ，変な影が!!編集長：なんだ，編と影じゃないか！】

MSX用

ハングリー・スパイダー

小林　昭仁



内	容	★	★	★	★	★

いつもはらぺこなクモ君は，エサをさがしに出かけました。この木には果実がなっています。しかしクモ君は，果実を食べることができません。

しかたがないから，果実を落下させて，下を飛んでいるチョウ君にねらいを定めました。

遊	び	か	た	★	★	★

操作は，カーソル・キーの↓→←で行います。しかし，クモ君が一番上にいるときでないと，←→は使えません。

果実に触れると，果実は落下していきます。それをうまくチョウ君に当ててください。みごと当たると，チョウ君は死んで落下して，クモの巣にひっかかります。すると，自動的にクモ君はチョウ君を取りに行き，点数が入ります。

果実が全部なくなったり，カミキリ君につかまったりすると死んでしまいます。また，カミキリ君に糸を切られても，死んでしまいます。

クモ君は２回死ぬと，ゲーム・オーバーです。

CHECKER FLAG

Dr.D：きれいな画面じゃな。プログラムというと，どのへんがおもしろいかな！

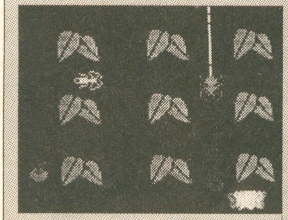
編：990行からのルーチンが，おもしろいと思いますが。

Dr.D：そうじゃな，1010行は高校生が覚えなければならない式じゃ。しかしゲームじゃから，少しくらいの味つけもＯＫじゃぞ。

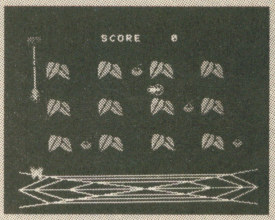
評…お，おもしろ～い!!（一同）



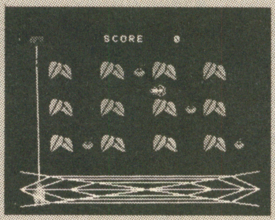
by つーさん



《写真１》果実を落としたが――ハズレ！



《写真２》当たるとチョウはクモの巣にかかる



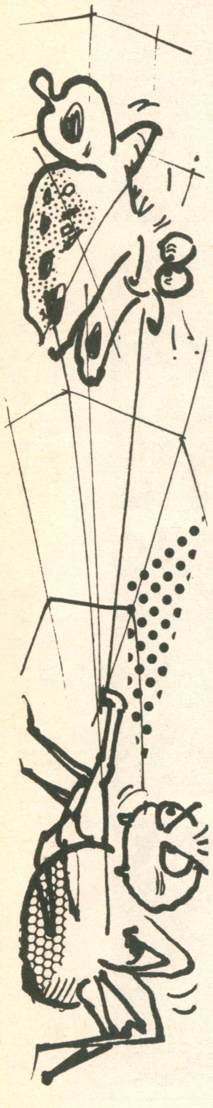
《写真３》スススーッと下ってチョウを取る



《写真４》カミキリ虫に糸を切られた！

★ＳＣ－3000でおもいっきりキーをたたくとリセット状態になる！（静岡県袋井市・**鈴木紳哉11才**）……【**編**：おもいきってたたけばどんなマイコンもおかしくなるよ！**影**：え～い，ズドド～ン!!**編**：リセット事件の影です。】

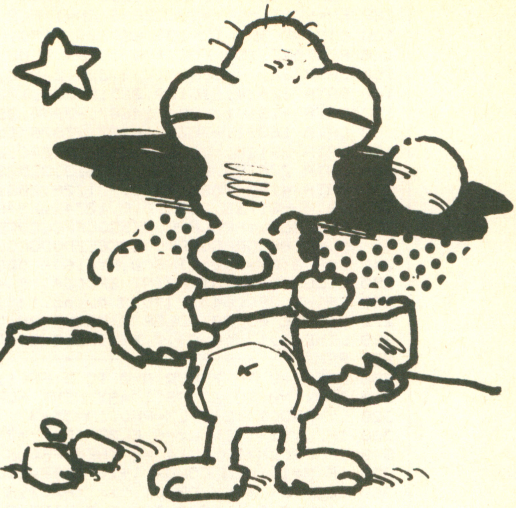
```
10 '●●● hungry spider ●●●
20 COLOR 15,1,1:SCREEN 2,2,0:OPEN"GRP:"AS#1
30 DEFINT A-Z:I=RND(-TIME)
40 '●●● ヘンスウ
50 DIM X(9),Y(9):SC=0:SP=2:R=1
60 '●●● スプライト
70 FOR I=0 TO 5:S$=""
80 FOR J=1 TO 32:READ A$
90 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT J
100 SPRITE$(I)=S$:NEXT I
110 FOR I=6 TO 9
120 SPRITE$(I)=S$:NEXT I
130 '●●● データ
140 DATA 43,47,2F,AF,9F,47,33,0F,1F,27,4B,53,56,54,12,0A,84,C4,E8,EA,F2,C4,98,E0
,F0,C8,A4,94,D4,54,90,A0
150 DATA 7F,7F,FF,FF,FF,7E,6E,4C,44,00,00,00,00,00,00,00,FC,FC,FE,FE,BE,B4,14,14
,04,00,00,00,00,00,00,00
160 DATA 00,10,0E,01,7F,9F,9F,7F,01,0E,10,00,00,00,00,00,70,8C,42,25,29,FA,FA,29
,25,42,8C,70,00,00,00,00
170 DATA 0C,62,F9,9D,EF,77,7F,37,6E,5C,78,30,00,00,00,00,60,8C,3E,72,EE,DC,FC,D8
,EC,74,3C,18,00,00,00,00
180 DATA 2C,72,59,6D,37,37,3F,1F,36,36,2C,2C,18,00,00,00,68,9C,34,6C,D8,D8,F8,F0
,D8,D8,68,78,30,00,00,00
190 DATA 00,01,02,02,0D,1D,35,78,7F,7F,3F,1F,0F,00,00,00,70,80,00,00,80,C0,60,F0
,F0,F0,E0,C0,80,00,00,00
200 ON SPRITE GOSUB 940
210 '●●● ショキ
220 FOR I=0 TO 9:PUT SPRITE I,(0,209),0,I
230 NEXT I
240 SPRITE ON
250 RR=30-R*4:IF RR<0 THEN RR=0
260 P=3:KA=5:KM=0:T=RND(1)*2+2
270 '●●● ガメン
280 CLS
290 FOR Y=30 TO 110 STEP 40
300 FOR X=45 TO 195 STEP 50
310 PSET(X,Y),2
320 DRAW"C2H2L4G1D1G1D2G1D12R2E2R1E5F2R1F3R1F1R1F1R3U2H1U5H1U2H1U1H2L3G2U2H2L1"
330 PAINT(X,Y+1),2
340 PSET(X,Y-1),1
350 DRAW"C1G1D1G1D1G1D1G1D1G1D1G1D1G1D1G2R11U7E2U1E1UU3D1F2D1F2D1F6"
360 NEXT X,Y
370 PSET(5,150),15
380 RESTORE 410
390 FOR I=1 TO 22:READ X,Y
400 LINE-(X,Y),15:NEXT I
410 DATA 35,155,215,155,245,170,215,185,35,185,5,170,35,155,50,158,200,158,230,1
70,200,181,50,181,20,170,50,158
420 DATA 80,162,170,162,195,170,170,177,80,177,55,170,80,162,130,170
430 DRAW"NM5,170NM5,190NM245,150NM245,170NM245,190"
440 '●●●
450 RESTORE 510
460 FOR I=0 TO 9:IF I=4 THEN 480
470 READ X(I),Y(I),C:PUT SPRITE I,(X(I),Y(I)),C,I
480 NEXT I
490 IF R>4 THEN Y(7)=70:PUT SPRITE 7,(X(7),Y(7)),6,7
500 '●●●
510 DATA 17,10,5,17,0,12,17,52,10,115,132,15,17,70,6,67,110,6,117,30,6,167,70,6,
217,110,6
520 DRAW"BM90,0":PRINT#1,"SCORE":GOSUB 910
530 PLAY"V12L32":FOR I=30 TO 60
540 PLAY"N=I;":NEXT I
550 '●●● メイン
560 H=INP(&HAA)AND&HF0+8:OUT&HAA,H:H=INP(&HA9)
570 IF H=255 AND Y(0)=10 THEN 740
580 IF H<>255 THEN 620
590 PRESET(X(0)+7,Y(0)),1
600 Y(0)=Y(0)-1:IF Y(0)<10 THEN Y(0)=10
610 PRESET(X(0)+7,Y(0)),1:GOTO 730
620 IF H<>191 THEN 660
630 IF POINT(X(0),Y(0)+16)=2 OR POINT(X(0)+14,Y(0)+16)=2 THEN 740
640 Y(0)=Y(0)+1:IF Y(0)>110 THEN Y(0)=110
650 PSET(X(0)+7,Y(0)),15:GOTO 730
660 IF H=127 AND Y(0)=10 THEN 670 ELSE 690
670 X(1)=X(1)+1:IF X(1)>217 THEN X(1)=217
680 X(0)=X(1):GOTO 720
690 IF H=239 AND Y(0)=10 THEN 700 ELSE 740
700 X(1)=X(1)-1:IF X(1)<15 THEN X(1)=15
710 X(0)=X(1)
720 PUT SPRITE 1,(X(1),0),12,1
730 PUT SPRITE 0,(X(0),Y(0)),4,0
740 X(2)=X(2)+1:IF X(2)>220 THEN GOSUB 800
750 IF X(0)-7<>X(2) THEN 770
760 IF Y(0)>Y(2) THEN 1330
770 PUT SPRITE 2,(X(2),Y(2)),10,2
780 GOSUB 870:GOTO 560
790 '●●● カミキリ
800 KM=KM+1:IF KM>4 THEN Y(2)=12:RETURN
810 Z=RND(1)*2+1:X(2)=5
820 ON Z GOSUB 840,850
830 RETURN
840 Y(2)=52:RETURN
850 Y(2)=92:RETURN
860 '●●● チョウ
870 IF P=3 THEN P=4 ELSE P=3
880 X(3)=X(3)+T:IF X(3)<0 OR X(3)>245 THEN T=-T
890 PUT SPRITE 3,(X(3),132),15,P:RETURN
900 '●●● スコア
910 LINE(150,0)-(180,8),1,BF
920 DRAW"BM150,0":PRINT#1,SC:RETURN
930 '●●● ON スプライト
940 SPRITE OFF
950 FOR I=5 TO 9
960 IF ABS(X(0)-X(I))<11 AND ABS(Y(0)-Y(I))<16 THEN N=I:GOTO 1000
970 NEXT I
980 GOTO 1330
990 '●●● カジツ オチル
1000 BEEP:BEEP:TT=1:SS=0
1010 S=1/2*9.8*TT^2-SS:TT=TT+1
1020 Y1=Y(N)+S:SS=S
1030 GOSUB 870
1040 PUT SPRITE N,(X(N),Y1),6,N
1050 IF ABS(X(3)-X(N))<8 AND ABS(Y(3)-Y1)<13 THEN 1140
1060 FOR I=0 TO RR:NEXT I
1070 IF Y1>170 THEN 1090
1080 GOTO 1010
1090 PLAY"V10O2C32R64C16"
1100 PUT SPRITE N,(0,209),0,N
1110 KA=KA-1:IF KA=0 THEN 1330
1120 SPRITE ON:RETURN
1130 '●●● チョウ アタル
1140 PUT SPRITE N,(0,209),0,N
1150 X(N)=0:Y(N)=0
1160 PLAY"V12O4L32CDEFGAB"
1170 IF PLAY(0)=-1 THEN 1170
1180 FOR Y2=Y(3) TO 170
1190 BEEP:PUT SPRITE 3,(X(3),Y2),13,P
1200 FOR I=0 TO 20:NEXT I
1210 NEXT Y2
1220 FOR Y3=Y(0) TO 160:PUT SPRITE 0,(X(0),Y3),4,0:PSET(X(0)+7,Y3),15
1230 FOR I=0 TO 20:NEXT I
1240 NEXT Y3:PLAY"V12O4L32CDEFGAB"
1250 FOR Y3=170 TO 10 STEP-1
1260 PRESET(X(0)+7,Y3),1:PUT SPRITE 0,(X(0),Y3),4,0
1270 PUT SPRITE 3,(X(0),Y3+10),13,P
1280 NEXT Y3
1290 SC=SC+R*100:GOSUB 910
1300 R=R+1:FOR I=0 TO 500:NEXT I
1310 GOTO 210
1320 '●●● ヤラレタ
1330 SPRITE OFF
1340 LINE(X(0)+7,Y(0))-(X(0)+7,Y(2)),1
1350 FOR I=0 TO 100:NEXT I
1360 PLAY"V10O3E16D16C16O2E16D16C16"
1370 FOR Y0=Y(0) TO 170
1380 PUT SPRITE 0,(X(0),Y0),13,0
1390 FOR I=0 TO 20:NEXT I:NEXT Y0
1400 SP=SP-1:IF SP=0 THEN 1420
1410 FOR I=0 TO 1000:NEXT I:GOTO 210
1420 '●●● オワリ
1430 CLS:SCREEN 1
1440 LOCATE 8,9:PRINT"SCORE ";SC
1450 LOCATE 7,14:PRINT"REPLAY ? [Y/N]"
1460 S$=INKEY$:IF S$="" THEN 1460
1470 IF S$="Y" OR S$="y" THEN RUN
1480 IF S$="N" OR S$="n" THEN END
1490 GOTO 1460
```



★どうせ色をぬって出しても，本に載ると白黒だから…。（神奈川県川崎市・**みうらまさみ12才**）……【**影**：白黒だからすばらしい絵だ！という場合もある。なっ，編くん？**編**：いいえ！**影**：??**編**：いいえ，いい絵ですヨ！】

フワフワ君

吉田　晴俊



お話し

今から約45億年後のことです。フワフワ星にはとっくに資源がなくなり，あの太陽も今にも燃えつきようとしています。星がくずれそうになって，そこでフワフワ君は，燃料を集めて他の星へ行こうとします。

はたしてぶじたどり着けるでしょうか。

遊びかた

スペース・キーを押すと上へ，0を押すと右へ（クレーンにつかまっているときは降ります)，↵を押すと燃料が取れます。

燃料は，青の点滅，つぎに青，つぎに赤の点滅…と，カラー番号順にしか取れません。あと，うまくするとクレーンにぶら下がって横に移動できます。

結局，段をくずさないように，燃料を取ればよいのです。

このゲームは，スペースを使ってゆっくり着地しないと，下に落ちてしまうのです。

プログラムのしくみ

よくわからないんですが，スペースを押すと，足としっぽ(？)が動くんです。これはパレットを使ったからです。

プログラムはぐちょぐちょになってしまいましたが7月号の私の作品よりはましにできたと思いますよ。

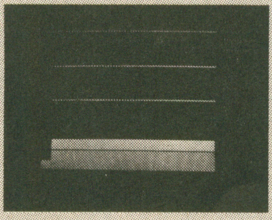
最後に，1－6の下山君，高橋君，ハハハ，ね，のったでしょ。

CHECKER FLAG

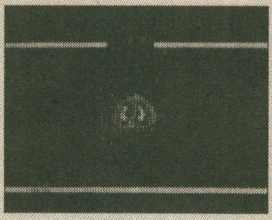
Dr.D：IF THEN ELSEがあると，ELSEを使いたくなるのはわかる。しかし，多用しすぎると，プログラムがわかりずらくなるぞ。たとえば，420行などは二つに分けたほうがスッキリするな。

プログラムを組む前には，必ずフロー・チャートを作るクセをつけような。

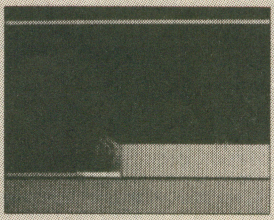
編：基本をマスターすれば，プログラムは見やすく，わかりやすくなりますからね。



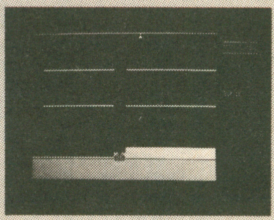
《写真１》クレーンにつかまって横移動します



《写真２》勢いがつきすぎて通りすぎちゃった！



《写真３》地面に着地！ 0で横移動だ！



《写真４》おっと，もぐっていっちゃう！

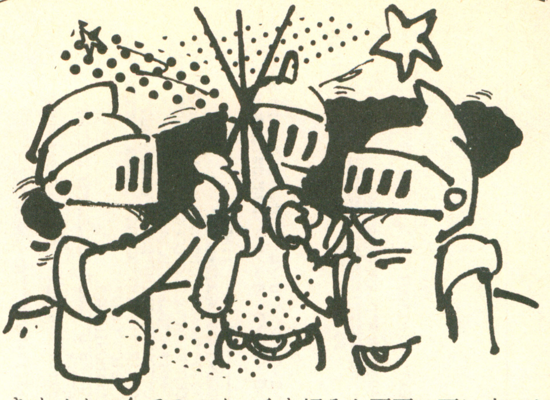
★「逃した魚は泳いでる」…一度つられた魚が自由になってはじめてそのありがたみを知るということ。では「猫に小判」は？(群馬県利根郡・須藤光昭13才)……【影：猫でさえも拾ったお金は交番に届けるというたとえ。】

```
100 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 1:DEFINT A-Z:CLS 3
110 PLAY "T255 O6 S0 M3200","T255 O5 V12","T255 O4 V12"
120 EN=90:TS=4:Y=30:C2A=6:RN=1:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
130 DIM M%(99),T%(13),SS(23),F(7),FX(7,2),FY(7,2),FF(7,5)
140 RESTORE 150:FOR I=0 TO 99:READ M%(I):NEXT
150 DATA 32,16,3840,1792,224,240,0,0,28672,6144,3864,254,3840,240,-32765,12288
160 DATA 32524,-16129,32512,254,1036,0,-15613,-3869,-15613,-16189,14896,29
170 DATA -18161,-804,14607,-3940,29280,-32754,28959,32462,28958,30862,-7488
180 DATA 16391,-7874,16327,-7876,15495,-1856,16415,-1218,16351,-1220,15583
190 DATA 29120,-32562,30527,32686,29758,31790,864,193,-28897,-272,3103,-2000
200 DATA 276,8320,-501,-10113,32523,-12034,12742,25484,-12743,-25485,16904
210 DATA 4162,8580,8580,-31728,2081,0,0,8580,8580,-31728,2081,0,0,8580,8580
220 DATA -31728,2081,0,0,12742,25484,-29135,-29583,0,0,0,0:PLAY"L1R":L=RN*1.5
230 PLAY"L=L;ARGGRRCCEEEGGGFFCCCDCDCRCL64","L=L;ARGGRREEGGGFFFCCCCCDEDEREL32",
    "L=L;ARGGRRGGFFFCCCCCEEEDGDGRGL64":TX=0:TS=4:Y=Y-6:ST=0
240 CLS 3:AY=140:LINE(0,AY+16)-(500,170),5,BF:LINE (0,0)-(500,0),7
250 COLOR 3:PRINT:PRINT SPC(64);" ┌──────────┐"
260 PRINT SPC(64);"|ﾌﾜﾌﾜ ｸﾝ no.1|":PRINT SPC(64);" └──────────┘"
270 LOCATE 65,20:COLOR 2:PRINT RN;"ﾒ ﾝ":LOCATE 65,10:COLOR 6:PRINT"SC=";SC
280 LINE(3,1)-(4,6),7,B:LINE(0,6)-(7,7),7,B:GET@(0,0)-(7,7),T%
290 REM ---------------------------------------------------
300 FOR I=0 TO 7:FOR A=0 TO 5:FF(I,A)=0:NEXT:NEXT
310 FOR I=0 TO 23:SS(I)=AY:NEXT:FOR I=1 TO RN:FOR A=1 TO 2
320 LY=RND(1)*2+1:LX=RND(1)*55+3
330 IF LY=1 THEN LY=6 ELSE IF LY=2 THEN LY=12 ELSE LY=19
340 IF FF(LX/10,LY/4)=0 THEN FF(LX/10,LY/4)=1 ELSE 320
350 IF A=1 THEN COLOR I+16 ELSE COLOR I
360 LOCATE LX,LY:PRINT "**":FX(I,A)=LX:FY(I,A)=LY:NEXT:NEXT
370 LINE(0,52)-(500,53),5,B:LINE(0,100)-(500,101),5,B
380 LINE(0,172)-(500,199),3,BF:FOR I=1 TO RN:FOR A=1 TO 2:FF(I,A)=1:NEXT A,I
390 I=1:A=1:PLAY"L1RL64":J=1:K=1:GOTO 460
400 REM ---------------------------------------------------
410 REM =-=-=-=-= ﾒ ｲ ﾝ =-=-=-=-=
420 IF Y>110 THEN IF X=0 AND SS(0)<SS(23) THEN WS=SS(23) ELSE WS=SS(X/20)
    ELSE 440
430 PLAY"ARRA":X=X+8:SS(X/20)=WS:GOTO 510
440 X=X+8:PLAY"ARRA":GOTO 510
450 REM =-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=
460 GOSUB 570:A$=INKEY$:IF EN<0 THEN 500
470 IF A$=" " THEN YS=YS-2:Y=Y+YS:R1=0:B2=6:EN=EN-2:F=1:PLAY"CG":GOTO 610
480 IF A$="0" AND F=0 AND POINT(X+31,Y+16)=5 THEN 420
490 IF A$=CHR$(13) THEN 690
500 IF F=1 THEN Y=Y+YS:YS=YS+1:R1=6:B2=0:GOTO 610
510 IF X>460 THEN X=0
520 IF Y<1 THEN YS=YS+9:Y=2
530 COLOR=(2,R1):COLOR=(1,B2):PUT@(X,Y),M%,PSET:COLOR=(1,0):COLOR=(2,6)
540 ON ERROR GOTO 810:LINE(X,Y)-(X+31,Y+15),0,BF:GOTO 460
550 REM =-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=
560 REM --------- ｸﾚｰﾝ ﾉ ｲﾄﾞｳ ---------
570 LINE (TX,1)-(TX+7,7),0,BF:TX=TX+TS:PUT@(TX,0),T%,PSET
580 IF TX>490 THEN LINE(TX,1)-(TX+7,7),0,BF:TX=0:ST=ST+1:LOCATE 67,5:COLOR 2:
    PRINT"ｱﾄ";:COLOR 23:PRINT RN*4-ST;:COLOR 2:PRINT"ｼｭｳ":IF ST=RN*4 THEN 780
590 PLAY,,"BA":RETURN
600 REM --------- ﾁｬｸﾁ ﾉ ﾊﾝﾃｲ ---------
610 IF X+16>TX-4 AND X+16<TX+12 AND Y<9 THEN EN=EN+30:YS=2:GOTO 750
620 IF Y>=SS(X/25) AND YS>3 THEN 660
630 IF POINT(X+16,Y+16)=5 THEN IF YS>3 THEN 660 ELSE 640 ELSE 510
640 F=0:YS=-1:IF EN<150 THEN EN=EN+60 ELSE EN=EN+5
650 Q$=INKEY$:R1=6:B2=0:GOTO 510
660 FOR Y=SS(X/20) TO SS(X/20)+YS/2:PUT@(X,Y),M%,PRESET:PLAY,"FGD"
670 LINE(X,Y)-(X+31,Y+15),0,BF:NEXT:SS(X/20)=Y:YS=0:GOTO 630
680 REM --------- ﾈﾝ ﾘｮｳ ｦ ﾄﾙ ---------
690 Q=FX(J,K)*8:W=FY(J,K)*8
700 IF Q<X+32 AND Q>X AND W>Y AND W<Y+16 THEN LOCATE Q/8,W/8:PLAY"CGCGCGC":PRINT
    "  ":FF(J,K)=0:SC=SC+J*15:S=1:LOCATE 65,10:COLOR 6:PRINT "SC=";SC
710 IF S=1 THEN IF K=1 THEN K=K+1 ELSE IF K=2 THEN J=J+1:K=1
720 IF J=RN+1 THEN RN=RN+1:TS=TS+2:IF RN=8 THEN 840 ELSE 220
730 S=0:GOTO 530
740 REM --------- ｸﾚｰﾝｶﾗ ｵﾘﾙ ---------
750 T$=INKEY$:IF T$="0" THEN PLAY"EDC":X=TX:Y=15:GOTO 460
760 GOSUB 570:PUT@(TX,6),M%,PSET:LINE(TX,6)-(TX+31,21),0,BF:GOTO 750
770 REM ------------------------------------------------------------
780 PLAY"L4 GGFCAFE R GGFCDCD R GGFEAFD R GGFECEC2","L1 C E G E C D F E",
      "L4 CCFCAFC R CCFCCCC R CCFCAFC R CCFCCCC2":PLAY"R"
790 LOCATE 20,10:COLOR 7:PRINT SC;"ﾃﾝﾃﾞｼﾀ";" ﾏ ﾀ ﾔ ﾘ ﾏ ｽ ｶ ! ( Y/N )":A$=INKEY$
800 IF A$="Y" THEN RUN ELSE IF A$="N" THEN 820 ELSE 790
810 RESUME 780
820 COLOR 1:CLS 3:PLAY"CFGCEC":END
830 REM --------- ﾛ ｹ ｯ ﾄ ﾊ ｯ ｼ ｬ ---------
840 CLS 3:P$(1)="|":P$(2)="■":P$(3)="▲▲":P$(4)="‾ ‾":PLAY"L64"
850 C(1)=7:C(2)=6:C(3)=5:C(4)=2:S(1)=39:S(2)=39:S(3)=38:S(4)=38
860 FOR Y=20 TO 0 STEP -1:PLAY"F":LOCATE 0,Y:FOR I=1 TO 4:COLOR C(I):PLAY"C"
870 PRINT SPC(S(I));P$(I):NEXT:PRINT SPC(38);"    ":NEXT:COLOR 7:CLS
880 PRINT:PRINT "                    ﾀﾞ ｼ ｭ ﾂ ｾ ｲ ｺ ｳ !!!!"
890 PLAY"L4FGFGFGFGERADCCCCCCBBB","L4CDCDCDCDCGGFBBA+A-C-CC+C-CL1RR":GOTO 780
900 REM ***  1984/4/14-6/8  ﾌﾜﾌﾜｸﾝ no . 1   4148 B  ***
```

★夏休みに花火大会を見に行った。あの花火の広がりかたは，どう見てもガルザカートにほかならない。（山口県長門市・**永安繁幸14才**）……【**編**：タマヤ～!!**影**：ガルヤ～!!**編**：はは，ナウいかけ声だね！**影**：ダメヤ～!!】

THE NEW WORLD

福田　洋



§STORY

西暦2100年，地球は大アンドロメダ銀河星雲のピウス軍に完全に制圧されていた。地上はピウス人達によって造り変えられ，自然はもうその姿を消していた。生きのびた地球人達も強力な電磁波によって意識統一され，すべての者が地球という下請工場の一部品として使われているのであった。

そんな中，局部的電磁波障害で偶然に意識を取り戻した3人の男がいた。3人は母星地球を取り戻すため，命をかけることを誓い合うのだった。電磁波遮断(しゃだん)のヘルメットをかぶり，今や無人化された電磁波発生装置のスイッチを切るために3人はコンピュータ・ルームへ向かった。しかし，そこには侵入者防止の様々な障害が3人を待ち受けていたのである……。

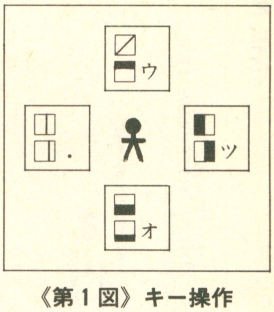
§HOW TO PLAY

このゲームは3面までありますが，すべての面に共通する目的はコンピュータ・ルームの8か所のスイッチを切ることです。画面下の「COMMAND」の所に表示された数字の順番どおりに，人間を移動させスイッチを切って歩いてください。数字の所に人間をつっ込ませるとスイッチが切れます。もし，順番の違うスイッチを切ろうとしても，人間はそこに入ることはできません。全てのスイッチを切ると画面の下に出口が表れるので脱出してください。

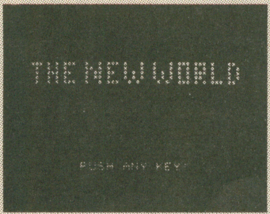
「ACT1」では爆発が絶えず起こっているので，これを避けて作業し，1分30秒以内に脱出してください。爆発後の残がいに触れても死亡です。「ACT2」ではロボットが追いかけて来るので，これをふり切って作業し，4分以内に脱出してください。なお，ロボットは上左右の端まで来ると画面中央にワープします。「ACT3」では上下左右からレーザーが飛び交うので，これをよけて作業し1分30秒以内に脱出してください。レーザーの発射装置に触れても死亡します。人間はスタート時に3人いて，3面をクリアするとエンディングデモを見ることができます。キー操作は**第1図**のとおりです。

THE END

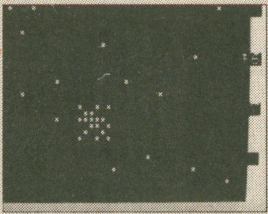
プログラムはこれといってテクニックは使っていませんが，セミグラフィックの表示の方法は応用が効くと思います。それから多少音楽にこってみました。



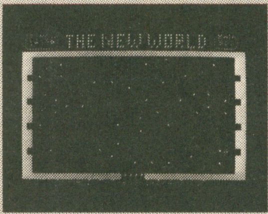
《第1図》キー操作



《写真1》タイトル画面。なにが起こるか……



《写真2》よし，いまだ!! スイッチを切ろう！



《写真3》スイッチを切ると，下に出口が……



《写真4》爆発物に触れるとゲーム・オーバー

★7月22日にマイコンが故障してしまった。おかげで夏休みは最悪。早く戻ってこいよー。(埼玉県戸田市・**大野恒14才**)……**【編**：マイコンも夏休みをとりたかったんじゃないかな？ゆっくり休んだら帰ってくるよ。**】**

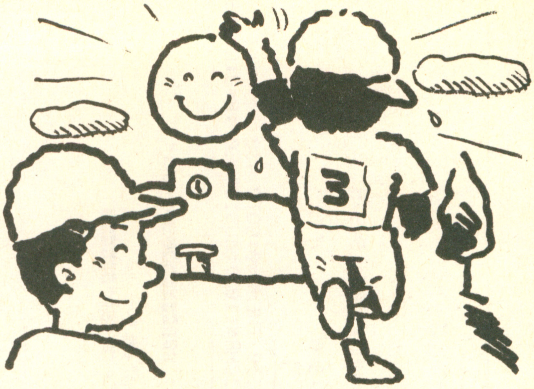
```
10 CLR:V=53248:DIMBA$(5),EX(3),EY(3),NU(7),LI(5):TEMPO5
20 OU$=CHR$(127)+CHR$(127)+CHR$(127)+CHR$(127):LIMIT$8EFF:GOSUB 1270
30 POKE$3CEC,0:POKE$3CED,0:POKE$3CEE,0:POKE$284B,0
40 PRINT"■":AC=0:MA=3:GOSUB 1130:GOTO 630
50 REM ───────ACT-1───────
60 B=0:RX=INT(RND(1)*34)+2:RY=INT(RND(1)*17)+4:R=V+RX+RY*40
70 A=INT(R/256):POKE$8F03,A:POKE$8F02,R-A*256
80 GOSUB 1020:IF(CL=1)+(CL=2)THENONCLGOTO 470, 630
90 USR($8F00,BA$(B)):TEMPO7:MUSIC"D0_C":TEMPO5
100 B=B+1:IFB=6THENB=0:GOTO 60
110 GOSUB 410:GOTO 80
120 REM ───────ACT-2───────
130 EX(0)=6:EX(1)=6:EX(2)=73:EX(3)=73
140 EY(0)=10:EY(2)=10:EY(1)=43:EY(3)=43
150 GOSUB 1020:IF(CL=1)+(CL=2)THENONCLGOTO 470, 630
160 FORI=0TO3:E1=EX(I):E2=EY(I)
170 EX(I)=EX(I)+SGN(X*2-EX(I))+INT(RND(1)*3)-1
180 EY(I)=EY(I)+SGN(Y*2-EY(I))+INT(RND(1)*3)-1
190 IF(EX(I)<4)+(EX(I)>75)+(EY(I)<8)+(EY(I)>45)THENEX(I)=40:EY(I)=25
200 RESETE1,E2:SETEX(I),EY(I)
210 IFPEEK(53248+X+Y*40)>240THEN 470
220 NEXT:GOSUB 410:GOTO 150
230 REM ───────ACT-3───────
240 FORI=3TO17STEP2:POKEV+I+160,255:POKEV+I+880,255:POKEV+I+179,255
250 POKEV+I+899,255:NEXT
260 FORI=6TO20STEP2:POKEV+2+I*40,255:POKEV+37+I*40,255:NEXT
270 GOSUB 1020:IF(CL=1)+(CL=2)THENONCLGOTO 470, 630
280 R=(INT(RND(1)*8)+1)*2
290 ONINT(RND(1)*13)+1GOTO 310, 320, 360
300 TEMPO7:MUSIC"‾D0‾A":TEMPO5:GOTO 400
310 R=R+201:GOTO 330
320 R=R+220
330 POKE$8F29,247:POKE$8F21,R:USR($8F20):TEMPO7:MUSIC"‾B0_A_C":TEMPO5
340 IFPEEK(V+X+Y*40)>241THEN 470
350 POKE$8F29,0:USR($8F20):GOTO 400
360 R=R*40+53411:R1=INT(R/256):POKE$8F42,R1:POKE$8F41,R-R1*256:POKE$8F46,251
370 USR($8F40):TEMPO7:MUSIC"‾F0D_G":TEMPO5
380 IFPEEK(V+X+Y*40)>241THEN 470
390 POKE$8F46,0:USR($8F40)
400 GOSUB 410:GOTO 270
410 REM ───────TIME───────
420 PRINT"■■■";MID$(TI$,4,1);"■";RIGHT$(TI$,2);
430 IF((AC=1)+(AC=3))*(TI$="000130")THEN 470
440 IF(AC=2)*(TI$="000400")THEN 470
460 RETURN
470 REM ───────GOVER───────
480 MUSIC"R0":FORI=0TO4:FORJ=1TO4
490 CURSORX,Y:PRINTCHR$(J+98);
500 MUSICMID$("BAGFECDBAFGDECBGAFED",I*4+J,1):NEXTJ,I
510 MA=MA-1:CURSOR35,1:PRINTSTR$(MA);
520 IFMA<>0THENAC=AC-1:GOTO 630
530 PRINT"■"
540 CURSOR10,4:PRINT"■■■■■■■■■■■■"
550 CURSOR10,5:PRINT"■■■■■■■■■■■■"
560 CURSOR10,6:PRINT"■■■■■■■■■■■■"
570 MUSIC"‾C3BAG‾CBAG‾CBAG‾CBAG‾C7"
580 A$="ｱﾊﾝﾅﾙ ﾁﾁｭｳﾊ ﾏﾀ ﾕｳｶﾝﾅ ﾜｶﾓﾉﾉ ｼｭﾂｹﾞﾝｦ ﾏｯｺﾄﾆ ﾏﾘﾏｼﾀ... REPLAY[Y] "
590 FORI=0TO2:FORJ=1TO20:CURSORJ+10,I+10
600 PRINTMID$(A$,I*20+J,1):MUSIC"‾A1":NEXTJ,I
610 GETG$:IFG$="Y"THEN 40
620 GOTO 610
630 REM ───────CLEAR───────
640 IFAC=3THEN 820
650 FORI=4TO22:CURSOR2,I:PRINT"                                        ";:NEXT
660 CURSOR18,23:PRINT"■■■■";:X=20:Y=12
670 N=0:AC=AC+1
680 FORI=1TO4:CURSOR1,I*4+3:PRINTSTR$(I);:CURSOR38,I*4+3:PRINTSTR$(I+4);:NEXT
690 FORI=0TO7:NU(I)=0:NEXT:J=0
700 R=INT(RND(1)*8)+1
710 FORI=0TO7:IFR=NU(I)THEN 700
720 NEXT:NU(J)=R:J=J+1:IFJ=8THEN 740
730 GOTO 700
740 CURSOR6,24:PRINT"COMMAND:";
750 FORI=0TO7:PRINTSTR$(NU(I))+"-";:NEXT:PRINT"OUT";
760 CURSOR17,11:PRINT"ACT-"+STR$(AC);
770 MUSIC"D6F1DFA6R5D6F1DFA6R3D0RDR‾D6R3D0RDR‾D6R3D0RDR‾D6"
780 FORI=0TO4:CURSOR16,10:PRINT"┌──┐■■■■■■■■|■■■■■|■■■■■■■■└────┘"
790 MUSIC"R6":CURSOR16,11:PRINT" ■■        ■■ ■■■■■■■■        ":MUSIC"R6":NEXT
800 CURSOR17,11:PRINT"      "
810 TI$="000000":ONACGOTO 50, 120, 230
820 PRINT"■":CURSOR0,7
830 PRINT"／＼／■＼■／■／■／＼／■／＼■＼■＼／■／＼■／■／＼■＼■＼■／■／■■＼／";
840 PRINT"■＼■／＼■＼■＼／■／＼■＼■／■／＼■＼■／■＼■＼■■■■■|■■■";
850 FORI=0TO5:CURSOR0,LI(I)
860 PRINT"────────────────────────────────────────";:NEXT
870 A$="■■■|■■■■+○♦■■■ ■■■×♦■■■♦■♦■■■■■♦ |■■■■◢■■■♦■◢◢"
880 FORJ=0TO7:FORI=1TO6:POKEV+I+15+(J+15)*40,ASC(MID$(A$,J*6+I,1)):NEXTI,J
890 M1$="‾E2CEG‾ECEG‾FCFA‾GCEG‾GCEG‾FCFA‾ECEG‾D_BDG‾CCEG‾CCEG‾D_BDG‾ECEG"
900 MUSICM1$+"‾ECEG‾ECEG‾D_BDGB‾D‾G‾B"+M1$+"‾D_BDG‾D_BDG‾CCEG‾C6"
910 CURSOR30,5:PRINT"■■■■■■";:MUSIC"‾C1R7":PRINT"■■■  /■■■■╲/■■■";
920 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■";:MUSIC"‾C1R7":PRINT"■■■■■   ■■■■   ■■■■  /";
930 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";:MUSIC"‾C1R7"
940 CURSOR15,24:PRINT"■■■■■■■■■■ ■■■";:MUSIC"R7"
950 MUSIC"C6EDGF4EDC_B_A_G6E2G‾CEG‾CB‾D‾FB‾D‾F_G_E_C_G_E_C‾G‾C‾E‾G4"
960 MUSIC"‾G2‾E‾CCEG‾F‾DB_BFB‾F‾DB‾DGB‾C6"
970 A$="ｾｲﾚｷ 2902ﾈﾝ ﾁｷｭｳﾊ ﾜｶﾓﾉﾀﾁﾆﾖﾘ ﾄﾞｸﾘﾂﾍﾉ ﾐﾁｦ ｱﾕﾐﾀﾞｼﾀ..  REPLAY[Y]"
980 FORI=0TO2:FORJ=1TO20
990 CURSORJ+10,I+10:PRINTMID$(A$,I*20+J,1):MUSIC"‾A1":NEXTJ,I
1000 GETG$:IFG$="Y"THEN 40
1010 GOTO 1000
1020 REM ───────GETKY───────
1030 XX=X:YY=Y:GETG$:Y=Y-(G$="_")+(G$="‾"):X=X-(G$="▌")+(G$="|")
1040 PE=PEEK(V+X+Y*40)
1050 IFPE=67THENX=XX:Y=YY
1060 IF(PE<33)+(PE>40)THEN 1090
1070 IFPE-32<>NU(N)THENY=YY:X=XX:GOTO 1090
1080 N=N+1:MUSIC"E1G‾C":IFN=8THENCURSOR18,23:PRINTOU$;
1090 CURSORXX,YY:PRINT" ";:CURSORX,Y:PRINTCHR$(99);
1100 CL=0:IFPE>240THENCL=1
1110 IFPE=192THENMUSIC"C2EG‾CCEG‾C_BDFA‾DAFDEG‾C‾E‾C‾EG‾CE7":CL=2
1120 RETURN
1130 REM ───────TITLE───────
1140 FORI=8TO32:POKEV+I+480,ASC(MID$("+◆◢◢○◆|◢○◆◢◢◢◆◢◆◆◆+◆+◆◢◆|",I-7,1))
1150 POKEV+I+520,ASC(MID$("◆◢○◢○◢◆◆◢○◢◢◢◢◆◆◆◆◆◆○◆◢◆◆",I-7,1))
1160 POKEV+I+560,ASC(MID$("_◢◢◆◆_◢◆◆__◢◢◆◆_◆___◆_◆",I-7,1)):NEXT
1170 MUSIC"D2FA‾DDFA‾DDFA‾DDFAF_#ADF#A_#ADF#A_#ADF#A_#ADFDCEG‾CCEG‾CCEG‾C"
1180 MUSIC"CEGE_ACEA_ACEA_ACEA_AC_A#CD8"
1190 CURSOR14,23:PRINT"PUSH ANY KEY!"
1200 GETG$:IFG$=""THEN 1200
1210 CURSOR14,23:PRINT"             "
1220 CURSOR0,12:PRINT"┌TIME┐■■■■■■■■|0400|■■■■■■■■└──────┘":USR(62)
1230 CURSOR34,12:PRINT"┌MAN┐■■■■■■|3ﾆﾝ|■■■■■■└────┘":USR(62)
1240 FORI=0TO11:CURSOR0,24:PRINT:USR(62):NEXT
1250 FORI=0TO39:CURSORI,3:PRINT"■";:CURSORI,23:PRINT"■";:NEXT
1260 FORI=4TO22:CURSOR0,I:PRINT"■■";:CURSOR38,I:PRINT"■■";:NEXT:RETURN
1270 REM ───────RE.DA───────
1280 FORI=36608TO36629:READA:POKEI,A:NEXT
1290 FORI=36640TO36655:READA:POKEI,A:NEXT
1300 FORI=36672TO36684:READA:POKEI,A:NEXT
1310 FORI=0TO5:READLI(I):NEXT:FORI=0TO5:READBA$(I):NEXT:RETURN
1320 DATA 235,17,0,0,62,3,1,3,0,237,176,235,1,37,0,9,235,61,194,6,143,201
1330 DATA33,0,208,1,40,0,62,17,54,247,9,61,194,40,143,201
1340 DATA33,0,0,62,34,54,251,35,61,194,69,143,201
1350 DATA10,11,13,15,19,23
1360 DATA■■■■_■■■■,■| ■_×■■_■,■■■_■◆_■
1370 DATA |×_◆ |×◆|,◆_■◆◆__■| ,■■■■■■■■■
```

★つぐ美ちゃんとかくれんぼしたら，つぐみつかった。（山口県熊毛郡・**中野　敦13才**）……【**つぐ美**：そうヨ，私から逃げようとしたって，逃げれるわけないわよ!!**編**：おーコワ！**影**：どうして僕からはみんな逃げてくんだろう？】

MZ-700/1500(S-BASIC)用（※1500で動かすには700用S-BASICが必要です）

ああ青春だゲーム

真藤　忠春



■おはなし

あなたは野球部員です。しかし，野球部は大変きびしいのです。ある日，あなたは，ランニングでみんなからおくれてしまいました。その時あなたは，野球部をやめようと思いました。すると，先輩が1人もどってくるではありませんか。先輩はあなたをはげましてくれました。あなたは先輩の言葉に感動し，夕日に向かって走り出します。

■内　容

夕日がしずむ前に，できるだけ遠くに走ってください。しかし，途中もぐらが顔を出してきます。ジャンプして，もぐらをかわしてください。かわすと5点入り，1歩で1点です。

■操作方法

デモがおわると急にゲームが始まります。Sだと，走りが速くなり，Aだと，おそくなります。スペースを押すと，ジャンプをします。

★

■プログラムのしくみ

かんたんな命令しか使っていません。今回は，デモに⅓くらい使っています。そのため行数の多いわりには，内容のうすいゲームになってしまいました。

■改造のアドバイス

340行と350行の数字を大きくすると，おそくなります。

CHECKER FLAG

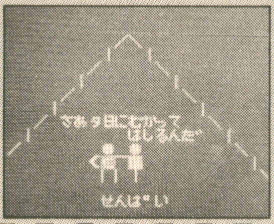
影：ギャハハ。夕日に向かって走るんだって。ポカポカポカ！　ギェー！

編集長：影くんはなんてことを言うんだ！青春は二度と返ってはこないんだぞ！

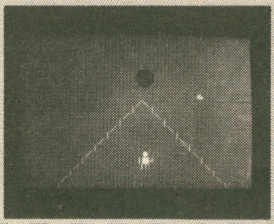
Dr.D：そのとおりじゃ！ワシなんか青春時代は暗い思い出しかないんじゃぞ！

編：Dr.Dは，戦前生まれですからね。

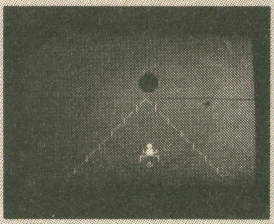
一同：しんみり……。



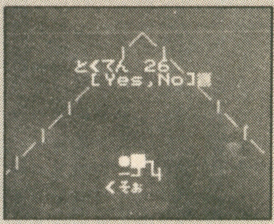
《写真1》なんて，いい先輩なんだろう



《写真2》ひたすら夕日に向かって走るんだ！



《写真3》おっと，もぐらだ！ジャンプ！



《写真4》もぐらにぶつかるとゲーム・オーバー。くそっ！

★デパートへM5のジョイパッドを注文しに行った帰り道，500円を落としてしまった。さては影さん拾ったな!!（岐阜市・浅野太志13才）……【影：拾ったお金は交番へとどけます。編：（チャリーン）今何かふまなかった？】

```
10 REM ----ショキセッテイ----------
20 TY=0
30 PRINT"■"
40 MU$="-B3E3R0E6F3G3#A3+E3+C3#A5R0+C3E3R0E5F5G7R5"
50 DIM H$(2):X=6:Y=24:W=33:R=0:P=150
60 A=1:G=0:TU=1:S=0
70 HK$=" ■■■   ■■■■   "
80 H$(1)="●■■■|■ ■■■■ |! "
90 H$(2)="●■■■ ■|■■■■ !| "
100 J$="●■■■ ■ ■■■■ ┐"
110 K$="●■■■<■ ■●■■■■■■■ | |"
120 E$="●■ ■■■ └"
130 T$="▲▲■■■■■■■■■■■■■■"
140 TK$="   ■■■■  ■■■■   "
150 REM ----ガメンヒョウジ-------
160 FOR I=0 TO 6
170 CURSOR X,Y :PRINT[5,]"|■/"
180 CURSOR W,Y :PRINT[5,]"|■■■\"
190 X=X+2:Y=Y-2:W=W-2
200 NEXT
210 FOR I=0 TO 39
220 CURSOR R,10 :PRINT[4,]"_"
230 R=R+1
240 NEXT
250 CURSOR 19,6 :PRINT[2,]T$:IF TY=1 THEN:GOTO 310
260 CURSOR 18,19 :PRINTK$;"■■■■■■■■■■■サア■タ日■ニムカッ■テ■■■■■ハシルンダ゛■"
270 FOR I=0 TO 2000:NEXT
280 CURSOR 18,23:PRINT"■センパ゛イ■"
290 MUSIC "C3E3G6R0G3R0G5E3D3C7R2C3E3G6A3G5F3E3D7":TY=1:GOTO 30
300 REM-------メインルーチン---------
310 TI$="000000"
320 IF TI$>="000012"THEN GOTO 460
330 GET U$:S=S+1
340 IF U$="S"THEN P=75
350 IF U$="A"THEN P=150
360 IF U$=CHR$(32) THEN GOTO 550
370 ON A GOTO 380,390
380 CURSOR 20,19:PRINTH$(A):A=2:GOTO 400
390 CURSOR 20,19:PRINTH$(A):A=1:GOTO 400
400 IF G=1 THEN:GOTO 750
410 MUSIC "C0"
420 IF B=3 THEN GOTO 635
430 FOR I=0 TO P:NEXT
440 B=B+1:GOTO 320
450 REM-----タイヨウノウゴ゛キ---------
460 IF TU=4 THEN CURSOR19,10:PRINT":GOTO 660
470 ON TU GOTO 480,500,520
480 CURSOR 19,6:PRINT TK$
490 CURSOR 19,7:PRINT[2,]T$:TU=2:GOTO310
500 CURSOR 19,7:PRINT TK$
510 CURSOR 19,9:PRINT[2,]"▲▲■■■■■■■■":TU=3:GOTO310
520 CURSOR 19,8:PRINT"   ■■■■   "
530 CURSOR 19,10:PRINT[2,]"▲▲":TU=4:GOTO310
540 REM------ジャンプ゜-----------
550 CURSOR 20,19:PRINT HK$
560 CURSOR 20,18:PRINT J$
570 IF G<>1 THEN:GOTO600
580 CURSOR 20,17 :PRINT" "
590 CURSOR 20,21:PRINT[3,0]CHR$(103):S=S+5
600 FOR I=0 TO 800:NEXT
610 CURSOR 20,18:PRINT HK$:G=0
620 GOTO 370
630 REM------モグ゛ラ ハッセイ---------
635 PO=INT(RND(1)*4):IF PO<>0 THENB=0:GOTO 430
640 CURSOR 20,17 :PRINT[3,]CHR$(103):MUSIC"+E0":B=0:G=1:GOTO 430
650 REM------オワリノガ゛メン A--------
660 CURSOR 19,9:PRINT"   "
670 CURSOR 18,19 :PRINT K$;"■■■■■■■■■■ヨクヤッタ■"
680 FOR I=0 TO 2000:NEXT
690 CURSOR 18,23:PRINT"■センパ゛イ■"
700 CURSOR15,13:PRINT"■トクテン ■";S;"■■■■■■
705 FOR I=0 TO 1000 :NEXT
710 TEMPO 3:MUSIC MU$
730 GOTO 910
740 REM------オワリノガ゛メン B---------
750 CURSOR 20,17 :PRINT" "
760 CURSOR 19,18 :PRINT"\●/■■■■■■■/ \"
770 CURSOR 20,21:PRINT[2,]CHR$(103)
780 MUSIC"C3E3":FOR I=0 TO 2000:NEXT
790 CURSOR 19,18 :PRINT"   ■■■ ■■■   ■■■ "
800 CURSOR15,13:PRINT"■トクテン■";S"
810 CURSOR 18,20 :PRINT E$
815 CURSOR 17,22 :PRINT"■クソォ■"
820 FOR PO=0 TO 3
830 CURSOR 18,21 :PRINT" "
840 CURSOR 19,19 :PRINT"┌"
850 FOR I=0 TO 300:NEXT
860 CURSOR 19,19 :PRINT" "
870 CURSOR 18,21 :PRINT"-":MUSIC"C"
880 FOR I=0 TO 150:NEXT
890 NEXT PO
895 FOR I=0 TO 1000 :NEXT
900 TEMPO 3:MUSIC MU$
905 REM-----オワリ-----------
910 CURSOR 16,14:INPUT"[Y■ES,■N■O]■";X$
920 IF X$="Y" THEN GOTO 20
940 END
```

★蟻がまっ赤になる話。「すんまへん，ベーマガありまっか？」（宮城県刈田郡・**大久保浩宗**）……【**影**：「売りきれちゃって，ありまへん。」何？アリがマ編に!!**マ編**：仕事のジャマをするなよ。**影**：しりまへん！**マ編**：キ，キタナイ!!】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用（※1500で動かすには700用Hu-BASICが必要です）

Witch Garden

Mushroom



§OPENING

これは，中世ヨーロッパのお話です。イート・スリープ君はシチューが大好き。そして，秋になるとシチューにいれるキノコを毎日採っていました。

そんなある日，キノコを採りつくしたイート君が言いました。「そうだ！あそこならキノコがいっぱいある」でも，あそことは魔女おばさんの庭なのです。魔法のキノコの下にはおいしいキノコがいっぱいだけど…………。

§HOW TO PLAY

プレイヤーはイート君をカーソル・キーで4方向に動かして，キノコ（黄色のスペード・マーク）を採って(ぶつかって）ください(4～8点)。イート君には，オート・リピートがかかっていて，一つずつ動きます。Y方向は上下2列だけで7カーソル分一度に動きます。イート君の下に魔法のキノコ（大きくて色の変わるキノコ)があるときは，イート君は下の列へは行けません。その逆も不可能です。

魔法のキノコは，青→水色→白→紫→赤→青と変わって，赤になったら胞子をまきます。その跡からキノコが生えますが，胞子がかかるとイート君は死んでしまいます。

魔女おばさんは，ランダムに動きまわっていて，イート君を見つけると（縦が同じになると）魔法のビビッでイート君を殺してしまいます。おばさんに見つからないようにするには，魔法のキノコの一つ下（キノコの生える列）にいることです。おばさんは端っこに行くとまん中にワープするので要注意。ちなみにおばさんは，ちりとりに乗っています。

一番上には太陽があって，これが右端に行くまでに，1日目なら250，以後250＋400×日数－1以上得点があればつぎの日へ進めます。

魔法のキノコの配置は，8日目まで変わり，以後は

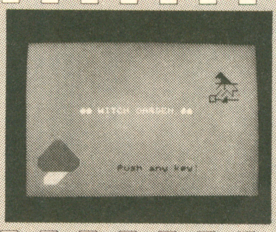
CHECKER FLAG

Dr.D：細かいムダが，けっこうあるな。うまくまとめれば，リストも短かくなるし，わかりやすくなるからな。

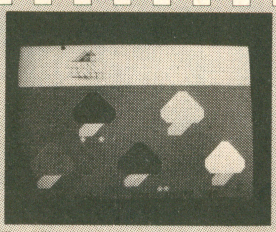
編：53248！というのは，変数にしておくべきですね。

Dr.D：そうじゃ。そのほうがメモリも少なくてすむんじゃ。

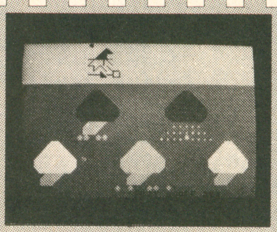
MZ-700



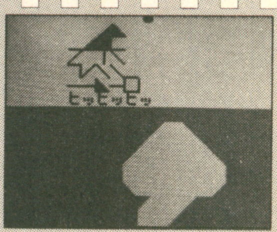
《写真1》タイトル画面



《写真2》キノコをたくさん採ってください



《写真3》胞子がかかるとウギャー死んじゃいます



《写真4》魔女おばさんに見つかっても死んじゃいます

★想像してください＝①モゾモゾ動くタラコ②ゾウのスキップ③毛のはえたミートボール!!（兵庫県神戸市・小西隆博13才）……【編：想像しないでください＝お化粧した影さん。オェーッ!!影：エー，何か言ったかしらん?】

くり返します。

それから，1日クリアするとデモがあります。では，

みなさん，思う存分キノコ採りを楽しんでください。

Witch Gardenのプログラム・リスト

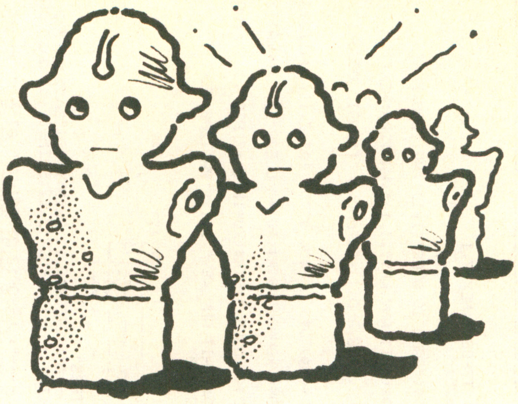
```
100 GOSUB 750
110 REM [[[ MAIN ]]]
120 A$=INKEY$(0):XD=X:POKE 53248!+X+Y*40,P:PX=CX
130 CX=(A$="■")-(A$="■"):IF CX=0 THEN CX=PX
140 X=X+CX:IF X>38 OR X<1 THEN X=XD
150 IF A$="■" ANDY=23 ANDPEEK(53248!+X+(Y-3)*40)=0 THEN Y=15
160 IF A$="■" ANDY=15 ANDPEEK(53248!+X+(Y+4)*40)=0 THEN Y=23
170 P=PEEK(53248!+X+Y*40)
180 IF P=&H41 THEN SC=SC+4+RND(1)*4:PLAY"+A0+B0":P=0:LOCATE 8,24:COLOR 0,4:PRINT
 SC;
190 POKE&HD800+X+Y*40,&H14:POKE 53248!+X+Y*40,202
200 E=E+1:IF E>1 THEN E=0 GOTO 230
210 R=RND(1)*4+1:M(R)=M(R)+1:COLOR C(M(R)),4:LOCATE PX(R),PY(R):PRINT P$
220 IF M(R)=5 GOSUB 600
230 COLOR 0,5:LOCATE OX,OY:PRINT D$(O)
240 IF RO=0 THEN RO=RND(1)*10:O=RND(1)*1+1:O2=L(O)
250 OX=OX+O2:RO=RO-1
260 IF OX=36 OROX=2 THEN RO=0:OX=20
270 LOCATE OX,OY:COLOR 0,5:PRINT O$(O)
280 IF OX=X ANDPEEK(53248!+X+(Y-3)*40)=0 GOTO 490
290 COLOR 2:H=H+1
300 IF H=6 THEN H=0:OH=OH+1:LOCATE OH,0:PRINT " ●":IF OH=38 THEN GOTO 330
310 GOTO 110
320 REM [[[ EVENING ]]]
330 PLAY 7;"+F7+G7+B4+A9":IF SC=<SS THEN 1190
340 COLOR ,4:CLS
350 CONSOLE 0,21,0,40:COLOR0,3:CLS:CONSOLE
360 COLOR 6:LOCATE 32,17:PRINT"■■■■■■◢■■■◣■■■■■■┐| ■■■■■■└| "
370 COLOR 0:LOCATE 0,20:PRINT CHR$(99)
380 MS=MS+1
390 PLAY "G4F2A4B4A3B3G4+C5"
400 FOR I=0 TO 28
410 LOCATE I,20:PRINT " ";CHR$(99)
420 BEEP:PAUSE 3:NEXT:LOCATE I,20:PRINT " "
430 REM [[[ IN HOME ]]]
440 PLAY "+A5+B5+G2":SC=SC+50+RND(1)*50
450 LOCATE 28,12:COLOR 7:PRINT"■■■■■■■■■■■■":PLAY "A5A5B6G6B5B5G6A9"
460 PAUSE 20
470 COLOR 7,0:CLS:LOCATE 7,10:PRINT "ア- オイシカッタ。 キョウハ モウ ネ-ヨウット!":PAUSE 20
480 COLOR 7,1:CLS:LOCATE 7,10:PRINT "モウ アサダ。 キノコ トリニ イコウ!":PAUSE 20:GOSUB 890:G
OTO 110
490 REM [[[ WITCH ATTACK ]]]
500 ZY=6:POKE 53248!+OX+ZY*40,&HEE
510 POKE &HD800+OX+ZY*40,&H5:ZY=ZY+1
520 FOR I=0 TO Y-ZY
530 POKE 53248!+OX+(ZY+I)*40,&HEE
540 POKE &HD800+OX+(ZY+I)*40,&H4
550 PLAY "+D2":NEXT
560 COLOR0,4:LOCATE X,Y:PRINT"*"
570 PLAY "+#B1+#G0":COLOR 0,5
580 LOCATEOX-2,6:PRINT"ヒッヒッヒッ":PAUSE 10:GOTO 1190
590 REM [[[ MUSH ]]]
600 COLOR 7,4:M(R)=0
610 LOCATE PX(R),PY(R)+5
620 PRINT"■.....■■■■■■■";
630 PLAY"+#B0"
640 PRINT".......■■■■■■■■■";
650 PLAY"+#A0"
660 PRINT".........":PLAY"+#G0"
670 IF ABS((PX(R)+1)-X)<5 ANDPY(R)+7=Y THEN PLAY "+A3+B3+G2+#B5":LOCATE X,Y:PRIN
T"*":RETURN 1190
680 LOCATE PX(R)-1,PY(R)+5:PRINT"     ■■■■■■■      ■■■■■■■■■       "
690 COLOR 6:LOCATEPX(R),PY(R)+5:PRINTM$
700 COLOR 6:FOR I=1 TO 9
710 A=RND(1)*1+1:IF A=1 THEN N$="♠" ELSE N$=" "
720 LOCATE PX(R)-4+I,PY(R)+7:PRINT N$
730 NEXT
740 RETURN
750 REM [[[ FIRST SET ]]]
760 DEFINT A-Z:PLAY 7:OPTION BASE 1
770 DIM M(5),PX(5),PY(5),C(6),L(2),Y1(2),O$(2),D$(2)
780 P$="◢◣■■■■■◢■■■◣■■■■■■■◢■■■■■◣■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■◤■■■■■◤"
790 M$="■◢■■◤■■■■■■■◤"
800 O$(1)="■◣■■■_■◣_■■■■■/| \■■■■■■_/^\■■■■■■■■ └┘◢─"
810 O$(2)="◣■■■■■_◢└_■■■■■/ |\■■■■■┐^\_■■■■■■─◣┤┘ "
820 D$(1)="■  ■■■    ■■■■■     ■■■■■■      ■■■■■■■■      "
830 D$(2)="  ■■■■■    ■■■■■    ■■■■■     ■■■■■■      "
840 L(1)=1:L(2)=-1
850 READ PX(1),PY(1)
860 C(1)=1:C(2)=5
870 C(3)=7:C(4)=3:TP=300:M2=0
880 C(5)=2:C(6)=0:GOSUB1340:MS=0:SC=0
890 FOR I=1 TO 5
900 M(I)=0
910 NEXT:OX=27:OY=1:O=1:H=0:OH=-1
920 X=1:Y=15:RO=0:CX=1
930 IF M2=8 THEN M2=1 ELSE M2=M2+1
940 ON M2 RESTORE 1490,1500,1510,1520,1530,1540,1550,1560
950 FOR I=1 TO 5
960 READ PX(I),PY(I):NEXT
970 REM [[[ SCREEN SET ]]]
980 COLOR ,5:CLS
990 CONSOLE 7,18,0,40
1000 COLOR ,4:CLS
1010 CONSOLE:COLOR 1
1020 FOR I=1 TO 5
1030 LOCATE PX(I),PY(I):PRINT P$
1040 NEXT
1050 COLOR 6:FOR I=1 TO 5
1060 LOCATE PX(I),PY(I)+5:PRINT M$
1070 NEXT:P=0:COLOR 2
1080 LOCATE OX,OY:COLOR 0,5:PRINT O$(O)
1090 COLOR 2:LOCATE 0,0:PRINT"●"
1100 COLOR 0,4:LOCATE 0,24
1110 PRINT"   SCORE            BEST SCORE ";
1120 COLOR 0:LOCATE 8,24:PRINT SC;
1130 IF SC>TP THEN TP=SC
1140 LOCATE 28,24:PRINT TP;
1150 SS=400*MS+250
1160 PLAY 5;"+#A0+B0+#A0+B0+#A0+B0+#A0+B0+#A0+B0+#A0+B0+#A0+B0+#A0+B0+#A0+B0+#A0
+B0+#A0+#B0";7
1170 RETURN
1180 REM [[[ ENDING ]]]
1190 PLAY "+C3+D3+E3+G3+F3+E3+D3+C3":PAUSE 7
1200 COLOR 7,4:CLS
1210 LOCATE 10,10
1220 PRINT"♠♠ GAME OVER ♠♠"
1230 COLOR 0:LOCATE 33,3:PRINT O$(2)
1240 COLOR 2:LOCATE 5,17:PRINT P$
1250 COLOR 6:LOCATE 5,22:PRINT M$;
1260 COLOR 0:LOCATE 12,17:PRINT"SCORE ";SC
1270 IF SC>TP THEN TP=SC:LOCATE 15,19:PRINT "BEST SCORE! NICE PLAY!":GOTO 1290
1280 LOCATE 17,19:PRINT"BEST SCORE ";TP
1290 PLAY "+E3+D3+F4+E3+#E4+F3+E4+C4"
1300 PLAY 0:COLOR 7:LOCATE 14,23:PRINT"TRY-AGAIN ?[Y/N]"
1310 A$=INKEY$
1320 IF A$="Y" THEN SC=0:MS=0:M2=0:GOSUB 890:GOTO 110
1330 IF A$="N" THEN END ELSE 1310
1340 REM [[[ OPENING ]]]
1350 COLOR 7,4:CLS:'LOCATE8,10:PRINT "♠♠ WITCH GARDEN ♠♠":GOTO1540
1360 COLOR 7:LOCATE 9,11
1370 PRINT"♠♠ WITCH GARDEN ♠♠"
1380 COLOR 0:LOCATE 32,5:PRINT O$(1)
1390 LOCATE 4,16:COLOR 2:PRINT P$
1400 LOCATE 4,21:COLOR 6:PRINT M$
1410 PLAY "+C6+D4+E4+D6+E4+F4+E6+F4+G4+D4+F4+G4+E4+D4+C6"
1420 COLOR 0:LOCATE15,20:PRINT"P■USH ANY KEY!■"
1430 A$=INKEY$
1440 IF A$="" THEN 1430
1450 FOR I=1 TO 5
1460 LOCATE 4,16:COLOR C(I):PRINT P$
1470 PLAY "+B4+A4+G3":NEXT
1480 R=1:GOSUB 590:PAUSE 6:RETURN
1490 DATA 4,16,11,8,18,16,25,8,32,16
1500 DATA 4,8,11,16,18,8,25,16,32,8
1510 DATA 5,16,14,16,22,16,31,16,19,8
1520 DATA 5,8,14,8,22,8,31,8,18,16
1530 DATA 4,8,4,16,33,8,33,16,18,16
1540 DATA 10,16,14,8,18,16,22,8,26,16
1550 DATA 4,8,4,16,12,8,12,16,32,16
1560 DATA 32,8,32,16,24,8,24,16,4,16
```

★7月号P102のおかえしだ!! 来年のプロ野球予想—阪神129勝1分，巨人105勝24敗1分，中日130敗!!（どうだ編さん!）（大阪府堺市・**わた谷あきら10才**）……【**編**：何といっても野球は中日だよ。**影**：PL来年があるゾ!】

MZ-1500用

はにわの大群

ウイングマン



プロローグ

今日ははにわ展の前日です。そして，キングルスが放送されています。そんなときです。はにわ展に使うはにわがとつぜん暴れ出しました。そして，キングルスが放送されているスタジオに向かっています。そこであなたは，はにわをこわすべく立ち上がったのです。

ゲームの内容

はにわにくだらないしゃれを言うとはにわが，ぼくだよーと言ってこわれるというゲームです。しかし，はにわイエローになった時は2回しゃれを言わなくてはいけません。また，はにわレッドになったときに，はにわにつかまるとダメージが20増えます。はにわは，お酒を取るとはにわレッドになり，サングラスを取るとはにわイエローになります。

遊びかた

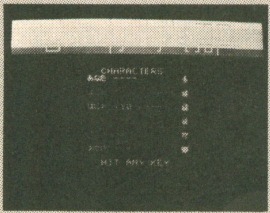
カーソル・キーで移動，スペース・キーでサングラスを出します。しゃれの言いかたははにわをつかまえるだけでいいのです。ダメージが100をこえるとゲーム・オーバーです。

しゃれについて

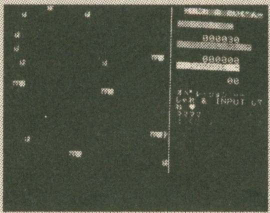
しゃれは同じ部分（ことば）が2か所あればしゃれとみなされますが，ことばの長さが一つ以上でないといけません。又，カタカナでダンキチと入力すると5回に1回の割合ではにわが全滅します。しゃれは1回しか使えません。

CHECKER FLAG

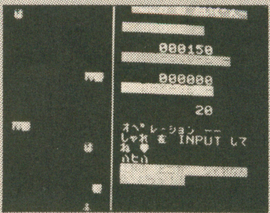
編：またまた登場のウイングマンくんです。
Dr.D：あい変わらず，アイデアがさえてるゾー。ナニナニ！ 今回は「はにわ」のお話だってー。はにわにしゃれを言ってこわしちゃえばいいんだ。はにわイエローやレッドに変身したり，お酒やサングラスをとったり，盛りだくさんの内容の割に，プログラムも短かめで，さすがじゃのう！
影：しゃれなら，まかせなさい！〝にわには，にわ，はにわがいた〟
編：これのどこがしゃれなんだいっ！



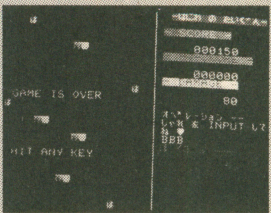
《写真1》タイトル画面。キャラクタの説明です



《写真2》はにわに，くだらないしゃれをとばしましょう



《写真3》これのどこがしゃれなんだいっ！

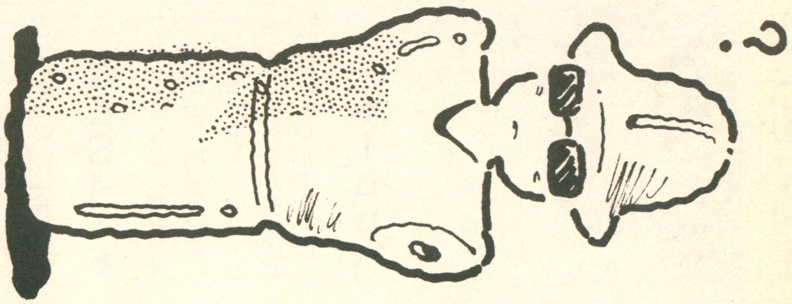


《写真4》はにわレッドにつかまった！ ダメージ100でゲーム・オーバー

★♪先月もボツだよ～♪今月もボツだよ～♪そして来月はどう～なるの～♪1度でいいから載せて～♪（リブル・ラブルの曲で）（埼玉県大宮市・ナイト・フライト14才）……【影：これはレコード大賞まちがいなし！編：そんなバカな！】

はにわの大群のプログラム・リスト

```
1000 LIMIT MAX:INIT"CRT:I
1010 DIMX(9),Y(9),HP(9),DA$(255)
1020 GOSUB1950
1030 GOSUB1780
1040 SC=0:DD=0:RO=1
1050 CLS3:FORI=0TO9:X(I)=-1:NEXT
1060 FORI=$D400 TO $D7E8:POKEI,0:NEXT
1070 FORI=0TO24:CURSOR25,I:PRINT"| ":NEXT
1080 CURSOR27,0:PRINT[7,2]"-ﾊﾆﾜ ﾉ ﾀｲｸﾞﾝ-":CURSOR26,2:PRINT[6,4]"- SCORE -"
1090 CURSOR26,5:PRINT[4,1]"- HI-SCORE -":CURSOR26,8:PRINT[2,7]"- DAMAGE -"
1100 CURSOR30,7:PRINTRIGHT$("000000"+STR$(HI),6)
1110 CURSOR26,12:PRINT[7,0]"ｵﾍﾟﾚｰｼｮﾝ --"
1120 FORI=1TO4+RO:FPRINT[RND(1)*24,RND(1)*25]72:FPRINT73:NEXT
1130 X=12:Y=12:CH=PEEK($D400+X+Y*40):HH=0:FPRINT[12,12]65:HA=0
1140 MUSIC"S0M5V1503T7C8E5DC-ACC-G9R4C8-A5-A7C5-G8";"S2M1V1201T7C8E5DC-ACC-#B9R4
C8-A5-A7C5-#B8":MUSICWAIT
1150 FPRINT[X,Y]CH+1:GETG$:IFG$=""THEN1170
1160 XX=(G$="■")-(G$="■"):YY=(G$="■")-(G$="■")
1170 X=X+XX:Y=Y+YY:CH=PEEK($D400+X+Y*40)
1180 IF X<0 OR X>24 OR Y<0 OR Y>24 THEN X=X-XX:Y=Y-YY
1190 IFG$=" "THENCH=71
1200 FPRINT[X,Y]65-(XX=-1)-(XX=1)*2
1210 FORI=1TO5:IFX(HH)=-1THENX(HH)=INT(RND(1)*25):Y(HH)=INT(RND(1)*25):HP(HH)=0
1220 IFHP(HH)=-5THEN1340
1230 FPRINT[X(HH),Y(HH)]0
1240 IFHP(HH)=2 OR RND(1)>.85-HP(HH)/3 THEN1290
1250 IFRND(1)>.3+HP(HH)/2 THEN1280
1260 HX=(X(HH)<X)-(X(HH)>X):HY=(Y(HH)<Y)-(Y(HH)>Y):X(HH)=X(HH)+HX:Y(HH)=Y(HH)+HY
1270 IF X(HH)<0 OR X(HH)>24 OR Y(HH)<0 OR Y(HH)>24 THENX(HH)=X(HH)-HX:Y(HH)=Y(HH
)-HY
1280 GOTO1310
1290 HX=(X(HH)>X)-(X(HH)<X):HY=(Y(HH)>Y)-(Y(HH)<Y):X(HH)=X(HH)+HX:Y(HH)=Y(HH)+HY
1300 GOTO1310
1310 HP=PEEK($D400+X(HH)+Y(HH)*40):IFHP=71 OR HP=72 GOSUB 1560
1320 IF X=X(HH) AND Y=Y(HH) AND HP(HH)=2 THEN1620
1330 IF X=X(HH) AND Y=Y(HH) THEN1370
1340 FPRINT[X(HH),Y(HH)]69+HP(HH)
1350 HH=HH+1:HH=HH*-(HH<>10)
1360 NEXT:CURSOR30,4:PRINT[7,0]RIGHT$("000000"+STR$(SC),6):CURSOR34,10:PRINTRIGH
T$("00"+STR$(DD),2):GOTO1150
1370 CONSOLE13,11,26,14:MUSIC"V15S0O3M1T7C1BDAEGF";"V15S0M1O3T7F1GEADBC"
1380 PRINT"ｼｬﾚ ｦ INPUT ｼﾃﾈ ":INPUT"";DA$(DA)
1390 FORI=0TODA-1:IF DA$(I)=DA$(DA) AND I<>DA THEN1620 ELSE NEXT
1400 IFDA$(DA)="ﾀﾞﾝｷﾁ" AND RND(1)>.8THEN1710
1410 IFDA$(DA)="ﾀﾞﾝｷﾁ" THEN1730
1420 FORI=1TOLEN(DA$(DA)):FORJ=ITOLEN(DA$(DA)):A$=LEFT$(DA$(DA),J)
1430 A$=RIGHT$(A$,LEN(DA$(DA))-I+1)
1440 FORK=1TOLEN(DA$(DA)):FORL=ITOLEN(DA$(DA)):B$=LEFT$(DA$(DA),L)
1450 B$=RIGHT$(B$,LEN(DA$(DA))-K+1)
1460 IF A$=B$ AND I<>K AND J<>L AND I-J<>0 THEN 1490
1470 NEXTL,K,J,I
1480 DA=DA+1:PRINT[2,6]"ｺﾚﾉ ﾄｺｶﾞ ｼｬﾚﾅﾝﾀﾞｲｯｯ!!":GOTO1620
1490 PRINT[4,0]"ﾎﾞｸﾀﾞﾖ ── ":FORI=0TO9:IFX=X(I) AND Y=Y(I) AND HP(I)<>-5 THEN1
500 ELSE NEXT
1500 HP(I)=HP(I)-1
1510 NOISE"S0M8O5T4V15E5";"S7M1T7O5V15C3DEFGAB
1520 IF HP(I)=-1 THEN HP(I)=-5:HA=HA+1
1530 IFHA=10THEN1740
1540 SC=SC-(HP(I)=-5)*30-(HP(I)=1)*80
1550 CONSOLE:DA=DA+1:GOTO1150
1560 IF HP=72 THEN 1600
1570 MUSIC"V15T7O3S8M1C0EDEFGCDEFG";"V15T7S8O4M1G0FEDCGFEDC"
1580 HP(HH)=HP(HH)+1:IFHP(HH)>2THENHP(HH)=HP(HH)-2
1590 RETURN
1600 MUSIC"V15T7O3S8M1C0FEDCFEDCEDFEGFA";"V15T7O3S8M1C0EDFEGFACFEDCFED"
1610 HP(HH)=2:RETURN
1620 DD=DD+20:IFDD>=100THEN1670
1630 FORI=1TO8:FORJ=0TO2
1640 FPRINT[X,Y]65+J:MUSIC"T7C0EF";"T7F0EC":NEXTJ,I
1650 X=INT(RND(1)*25):Y=INT(RND(1)*25)
1660 GOTO1150
1670 CURSOR6,10:FORI=1TO12:PRINTMID$("GAME IS OVER",I,1);:WAIT200:NEXT
1680 IFSC>HITHENHI=SC
1690 CURSOR6,17:FORI=1TO11:PRINTMID$("HIT ANY KEY",I,1);:WAIT200:NEXT
1700 GETG$:IFG$=""THEN1700 ELSEGOTO1030
1710 PRINT"■";:FORI=1TO249:PRINT[RND(1)*8,RND(1)*8]"ﾊﾞﾘ ";:MUSIC"O0S0M1T7V15#B
0A":NEXT
1720 GOTO1740
1730 CURSOR1,12:FORI=1TO20:PRINTMID$("ﾀﾞﾝｷﾁ ﾊ 2ｵｸﾈ ﾀﾞｻﾝ !!",I,1);:WAIT200:GOTO
1620
1740 CURSOR6,12:FORI=1TO13:PRINTMID$("ROUND "+STR$(RO)+" CLEAR",I,1);:WAIT200:NE
XT
1750 CURSOR6,15:FORI=1TO14:PRINTMID$("BONUS "+STR$(RO*1000)+" PTS",I,1);:WAIT200
:NEXT:SC=SC+RO*1000
1760 CURSOR7,17:FORI=1TO11:PRINTMID$("HIT ANY KEY",I,1);:WAIT200:NEXT
1770 GETG$:IFG$=""THEN1770 ELSEGOTO1050
1780 CONSOLE:CLS3
1790 PRINT[2,7]"■■■      |      |         |  ┬┬┬      ";
1800 PRINT[3,6]"   |┼ |─ |┬     ─┼─ ─┼|┌       ";
1810 PRINT[5,3]"   | |   || |┬  ┌┴  ─┼|┌       ";
1820 PRINT[6,5]"   |┼ |─ ┘ | └┘ ┌ ┐ ┌┴|─       ";
1830 PRINT[7,2]"   └┘    ┘ |      ┘ └┘┘|        ";
1840 CURSOR14,10:PRINT[5,0]"CHARACTERS"
1850 CURSOR12,11:PRINT[7,0]"ｱﾅﾀ ----":CURSOR12,13:PRINT[4,0]"ﾊﾆﾜ ｸﾞﾘｰﾝ ----"
1860 CURSOR12,15:PRINT[6,0]"ﾊﾆﾜ ｲｴﾛｰ ----":CURSOR12,17:PRINT[2,0]"ﾊﾆﾜ ﾚｯﾄﾞ -
--"
1870 CURSOR12,19:PRINT[1,0]"ｻﾝｸﾞﾗｽ ----":CURSOR12,21:PRINT[5,0]"ｵｻｹ ----"
1880 FPRINT[27,11]65:FPRINT[27,13]69:FPRINT[27,15]70:FPRINT[27,17]71
1890 FPRINT[27,19]72:FPRINT[27,21]73
1900 MUSIC"S4M5T7V15O2E8D5E5DEG7G";"S2M1T7V12O1E8D5EDGB7B8"
1910 MUSIC"O2A8G5AGA+C7+C8O3DC5DCDEE8";"A8G5AGFA7A8O2DC5DCD#C#C9"
1920 CURSOR14,23:PRINT[7,0]"HIT ANY KEY"
1930 GETG$:IFG$=""THEN1930 ELSE RETURN
1940 END
1950 FONT$(2,65)=HEXCHR$("1028102810AA00283838107CBABA286C3838107CBABA286C")
1960 FONT$(2,66)=HEXCHR$("102810A81028102838389OF838381838383890F838381838")
1970 FONT$(2,67)=HEXCHR$("1028102A1028102838123E383838383812 3E38383038")
1980 FONT$(2,68)=HEXCHR$("1028102810AA00283838107CBABA286C3838107CBABA286C")
1990 FONT$(2,69)=HEXCHR$("00045E445C565C0000045E445C565C007E85DFC5DDD7DD7E")
2000 FONT$(2,70)=HEXCHR$("00045E445C565C007E85DFC5DDD7DD7E7E85DFC5DDD7DD7E")
2010 FONT$(2,71)=HEXCHR$("00045E445C565C007E85DFC5DDD7DD7E00045E445C565C00")
2020 FONT$(2,72)=HEXCHR$("00FFFBFC9C9ECE4C00FF67024240000000FF670242400000")
2030 FONT$(2,73)=HEXCHR$("00FFFFFFFFFF7E7E00FFFF8181C3427E00FFFFFDFDFB7A7E")
2040 RETURN
```

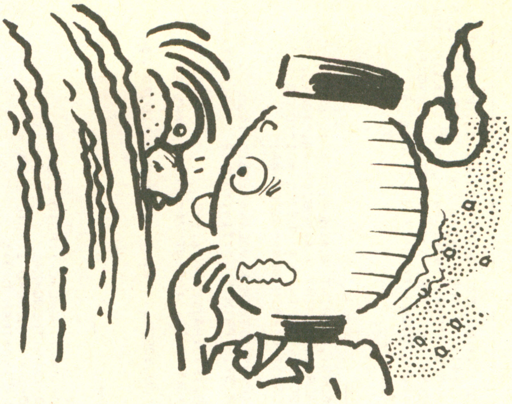


★ちょっとおたずねしますが，OFコーナーへはどう行ったらいいのでしょうか？(栃木県足利市・ピカソ15才)……
【影：あのネ，そこのつき当たりを右にまがって，それから……。編：その道はボツ行きじゃないですか！】

MZ-80B(G-RAM1)用

キモだめしゲーム

海藤　忠



遊びかた

ちょうちん君がキモだめし大会に行きました。ちょうちん君は，石を持っていてオバケに投げると，オバケをやっつけることができます。そして，他のオバケが画面の左上に現れます。

当然夜なので自分のまわりしか見えません。オバケがちょうちん君のま上か，ま下か，ま横にいたら，ちょうちん君はおどろいて，オドロキメータが上がります。メータがいっぱいに上がったり，オバケにつかまるとやられます。３匹やられるとゲーム・オーバーです。また，石を投げたあと，また石を拾うことができます。KEYは⑧，②，④，⑥で上下左右，⑤で石を投げます。

なお，MZ－2000でやるにはつぎのところを変えてください。

OUT　@232，128（80B）

OUT　@232，192（2000-2200）

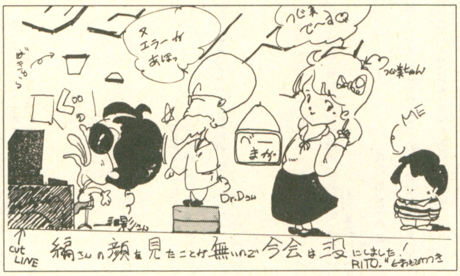
CHECKER FLAG

Dr.D：ゲームは，まずまずじゃが，プログラムのほうは，ムダが多いゾ！

編：同じ判定を何度もしていますね。

Dr.D：プログラムは，アイデアが大事じゃが，もっとアルゴリズムを考えて作るように！

編：でもプリンタがないと大変なんですよね。



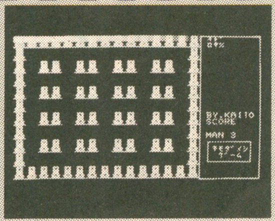
by 安川聡

評…ウッ！バキューン　グラッ(影)

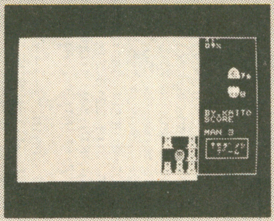


by MC—A

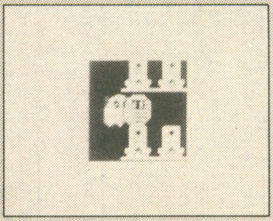
評…オーイ、オーイ(編)



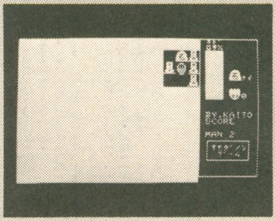
《写真１》これからキモだめし大会の始まりー



《写真２》まっ暗で自分のまわりしか見えません



《写真３》ワッ！オバケだ！オドロキメータが上がります



《写真４》オバケに石を投げてやっつけよう

★ＯＦになかなか載れない人にアドバイス。ハガキを出す日によって決まります。ちなみにつぎの日は出さないように。日曜，祭日，夏休み，冬休み，春休み，平日。（大阪府豊中市・堀　真輔11才）…【影：すると，このハガキは】

キモだめしゲームのプログラム・リスト

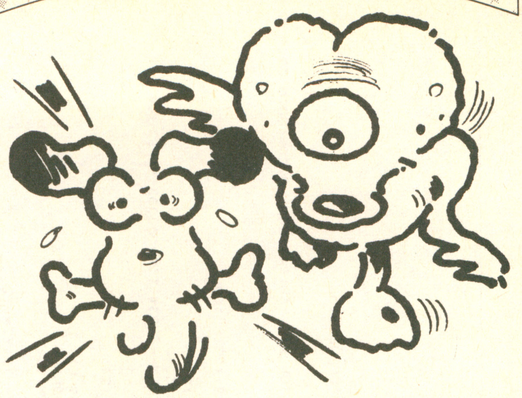
```
 1 REM ┌─────────────────────────┐
 2 REM |   ｷﾓﾀﾞﾒｼ ｹﾞｰﾑ           |
 3 REM |        BY. KAITO        |
 4 REM |                         |
 5 REM └─────────────────────────┘
 6 LIMIT$D000
 7 OUT@232,0:TEMPO 7
 8 CONSOLEC40:HL$=CHR$(30)+CHR$(30)+CHR$(30)
 10 PRINT CHR$(6):GRAPHC,I1,O1
 20 DIM F(32,25),C(5),D(5),F1(32,25)
 30 SC=0:P=3:O=1:M=0
 199 REM ──────── DATA READ ────────
 200 FOR I=1 TO 32:READ Q:A$=A$+CHR$(Q):NEXT I
 210 FOR I=1 TO 32:READ Q:M$=M$+CHR$(Q):NEXT I
 220 FOR I=1 TO 32:READ Q:H$=H$+CHR$(Q):NEXT I
 230 FOR I=1 TO 32:READ Q:I$=I$+CHR$(Q):NEXT I
 240 X$=STRING$(CHR$(0),32)
 299 REM ──────── PATTERN DATA ────────
 300 DATA0,7,15,16,58,34,58,32,63,32,63,32,31,8,7,7,0,224,240,8,92,68,92,4,252,4
,252,4,248,16,224,224
 310 DATA 0,7,31,59,49,117,113,251,255,255,255,255,255,255,115,33,0,192,240,216,
136,172,140,222,254,254,254,254,254,254,156,8
 320 DATA 15,15,12,14,13,15,14,13,15,15,60,62,29,31,255,0,240,112,48,112,112,240
,176,208,240,112,60,188,184,248,255,0
 330 DATA 0,3,15,31,63,48,126,124,121,112,245,253,252,255,255,0,0,192,240,248,25
2,12,126,254,254,14,239,239,15,255,255,0
 340 GOTO 410
 350 REM ────────── ｵﾊｶ ｶｷ SUB ﾖｺ ──────
 360 FOR I=Q TO Q1 STEP 2:POSITIONI*8,Q2*8:PATTERN-16,H$:F(I,Q2)=1:F(I+1,Q2)=1:F
(I,Q2+1)=1:F(I+1,Q2+1)=1:NEXT I
 370 RETURN
 380 REM ────────── ｵﾊｶ ｶｷ SUB ﾀﾃ ──────
 390 FOR I=Q TO Q1 STEP 2:POSITIONQ2*8,I*8:PATTERN-16,H$:F(Q2,I)=1:F(Q2,I+1)=1:F
(Q2+1,I)=1:F(Q2+1,I+1)=1:NEXT I
 400 RETURN
 409 REM ────────── ｶｸ ──────────────
 410 Q=0:Q1=28:Q2=0:GOSUB 350:Q=0:Q1=28:Q2=20:GOSUB 350:Q=4:Q1=6:Q2=4:GOSUB 350:
Q=10:Q1=12:Q2=4:GOSUB 350
 420 Q=16:Q1=18:Q2=4:GOSUB 350:Q=22:Q1=24:Q2=4:GOSUB350:Q=4:Q1=6:Q2=8:GOSUB350:Q
=10:Q1=12:Q2=8:GOSUB 350:Q=16:Q1=18:Q2=8:GOSUB 350:Q=22:Q1=24:Q2=8:GOSUB 350
 430 Q=4:Q1=6:Q2=12:GOSUB 350:Q=10:Q1=12:Q2=12:GOSUB 350:Q=16:Q1=18:Q2=12:GOSUB3
50:Q=22:Q1=24:Q2=12:GOSUB 350
 440 Q=4:Q1=6:Q2=16:GOSUB 350:Q=10:Q1=12:Q2=16:GOSUB 350:Q=16:Q1=18:Q2=16:GOSUB3
50:Q=22:Q1=24:Q2=16:GOSUB 350
 450 Q=0:Q1=18:Q2=0:GOSUB 380:Q=0:Q1=18:Q2=28:GOSUB 380
 460 LINE 30*8,0,30*8,22*8,319,22*8,319,0,30*8,0
 470 CURSOR 31,0:PRINT"ｵﾄﾞ":CURSOR 31,1:PRINT"ﾛｷ%"
 480 CURSOR 31,12:PRINT"BY.KAITO":CURSOR 31,13:PRINT"SCORE":CURSOR 31,15:PRINT"M
AN 3"
 490 CURSOR 31,16:PRINT"┌──────┐":CURSOR 31,17:PRINT"|ｷﾓﾀﾞﾒｼ|":CURSOR31,18:PRINT
"| ｹﾞｰﾑ |":CURSOR 31,19:PRINT"└──────┘"
 500 OUT@232,128
 510 FOR I=0 TO 22
 520 FORII=0 TO 29:POKE 53248+I*40+II,30:NEXT II,I
 530 X=26:Y=18:FOR I=Y-2 TO Y+3:FORII=X-2 TO X+3:POKE 53248+I*40+II,32:NEXTII,I
 535 OUT@232,0
 540 POSITION 35*8,5*8:PATTERN-16,I$:CURSOR 37,6:PRINT"ｱﾙ"
 550 POSITION 35*8,10*8:PATTERN 16,M$:CURSOR 37,9:PRINT"0"
 800 REM ────────── SET ──────────
 810 X=26:Y=18:T=1:T1=0:K=8
 820 POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166!OUT@232,0↲
 830 FOR I=1 TO 5:C(I)=2:D(I)=2:NEXT I
 840 CURSOR 37,6:PRINT"ｱﾙ"
 999 REM ────────── ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ──────────
 1000 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,X$
 1010 GET K$:OUT@232,128
 1020 IF(K$="8")*(F(X,Y-1)=0)*(F(X+1,Y-1)=0)  THEN Y=Y-1:FOR I=X-2 TOX+3:POKE 53
248+(Y-2)*40+I,32:NEXT I:FOR I=X-2 TOX+3:POKE 53248+(Y+4)*40+I,30:NEXT I
 1030 IF(K$="2")*(F(X,Y+2)=0)*(F(X+1,Y+2)=0)  THEN Y=Y+1:FORI=X-2 TOX+3:POKE 532
48+(Y-3)*40+I,30:NEXT I:FOR I=X-2 TOX+3:POKE 53248+(Y+3)*40+I,32:NEXT I
 1040 IF(K$="4")*(F(X-1,Y)=0)*(F(X-1,Y+1)=0) THEN X=X-1:FORI=Y-2TOY+3:POKE 53248
+I*40+(X-2),32:NEXT I:FORI=Y-2TOY+3:POKE 53248+I*40+(X+4),30:NEXT I:GOTO 1060
 1050 IF(K$="6")*(F(X+2,Y)=0)*(F(X+2,Y+1)=0) THEN X=X+1:FORI=Y-2TOY+3:POKE 53248
+I*40+(X-3),30:NEXT I:FORI=Y-2TOY+3:POKE 53248+I*40+(X+3),32:NEXT I
 1060 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,A$
 1065 OUT@232,0
 1070 Q=INT(5*RND(1))+1:GOSUB 2010
 1079 REM ────────── ｵﾄﾞﾛｲﾀ? ──────────
 1080 IF F1(X-2,Y)<>0THEN O=O+1:CURSOR31,O:PRINT HL$:MUSIC"-#A1":GOTO 1120
 1090 IF F1(X+2,Y)<>0THEN O=O+1:CURSOR31,O:PRINT HL$:MUSIC"-#A1":GOTO1120
 1100 IF F1(X,Y-2)<>0THEN O=O+1:CURSOR31,O:PRINTHL$:MUSIC"-#A1":GOTO 1120
 1110 IF F1(X,Y+2)<>0THEN O=O+1:CURSOR31,O:PRINTHL$:MUSIC"-#A1"
 1118 REM ────────── ｲｼ ──────────
 1119 IF(K$="8")+(K$="2")+(K$="4")+(K$="6")THEN K=VAL(K$):GOTO 1130
 1120 IF(K$="5")*(T=1)THENT=0:CURSOR 37,6:PRINT"ﾅｲ":T1=1:GOSUB 2100:XP=X:YP=Y
 1130 IF T1=1 THEN GOSUB 2200
 1140 IF(T1=0)*(T=0)THENPOSITIONXP*8,YP*8:PATTERN-16,I$
 1150 IF(T=0)*(X=XP)*(Y=YP)THEN T=1:CURSOR37,6:PRINT"ｱﾙ":MUSIC"+#F1+A2"
 1160 REM ────────── ﾔﾗﾚﾀ ! ──────────
 1170 IF O=10 THEN O=1:FOR I=2TO 10:CURSOR31,I:PRINT"    ":NEXT I:GOTO 2300
 1180 IF F1(X,Y)<>0 THEN GOTO 2300
 2000 GOTO 1000
 2009 REM ────────── ｶｲﾌﾞﾂ SUB ──────────
 2010 C=C(Q):D=D(Q):F1(C,D)=0
 2020 POSITION C*8,D*8:PATTERN-16,X$
 2040 IF(X<C )*(F(C-1,D)=0)*(F(C-1,D+1)=0)THENC=C-1:GOTO 2060
 2050 IF(X>C )*(F(C+2,D)=0)*(F(C+2,D+1)=0)THENC=C+1
 2060 IF(Y<D )*(F(C,D-1)=0)*(F(C+1,D-1)=0)THEND=D-1:GOTO 2080
 2070 IF(Y>D )*(F(C,D+2)=0)*(F(C+1,D+2)=0)THEN D=D+1
 2080 POSITION C*8,D*8:PATTERN-16,M$
 2090 C(Q)=C:D(Q)=D:F1(C,D)=Q:RETURN
 2100 REM ────────── ﾎｳｺｳ ──────────
 2110 IF K=8 THEN PY=-1:PX=0
 2120 IF K=2 THEN PY=1:PX=0
 2130 IF K=4 THEN PX=-1:PY=0
 2140 IF K=6 THEN PX=1:PY=0
 2150 RETURN
 2200 REM ────────── ｲｼ ──────────
 2210 IFPX=-1THENIF(F(XP-1,YP)=1)+(F(XP-1,YP+1)=1)THENT1=0:RETURN
 2220 IFPX=1 THENIF(F(XP+2,YP)=1)+(F(XP+2,YP+1)=1)THENT1=0:RETURN
 2230 IFPY=-1THENIF(F(XP,YP-1)=1)+(F(XP+1,YP-1)=1)THENT1=0:RETURN
 2240 IFPY=1 THENIF(F(XP,YP+2)=1)+(F(XP+1,YP+2)=1)THENT1=0:RETURN
 2260 POSITIONXP*8,YP*8:PATTERN-16,X$
 2270 XP=XP+PX:YP=YP+PY
 2280 POSITIONXP*8,YP*8:PATTERN-16,I$
 2285 IF F1(XP,YP)<>0 THEN U=F1(XP,YP):C(U)=2:D(U)=2:SC=SC+50:CURSOR31,14:PRINTS
C:T1=0:MUSIC"-#B1-#A1":M=M+1:CURSOR37,9:PRINT M:F1(XP,YP)=0:RETURN
 2290 RETURN
 2300 REM ────────── ﾔﾗﾚﾀ ｼﾏｯﾀ!! ──────────
 2310 P=P-1:MUSIC"C0#CD#DEF#FG":POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,X$
 2320 MUSIC"+E2+F1+E1+E+D+CBAGFEDC-B-A-G-F-E-D-C"
 2330 FOR I=1 TO5:F1(C(I),D(I))=0:POSITION C(I)*8,D(I)*8:PATTERN-16,X$:NEXT I:PO
SITION XP*8,YP*8:PATTERN-16,X$
 2340 IF P=0 THEN GOTO 2360
 2341 OUT@232,128
 2342 FOR I=0 TO 22
 2343 FORII=0 TO 29:POKE 53248+I*40+II,30:NEXT II,I
 2345 X=26:Y=18:FOR I=Y-2 TO Y+3:FORII=X-2 TO X+3:POKE 53248+I*40+II,32:NEXTII,I
 2346 OUT@232,0:CURSOR34,15:PRINTP
 2350 GOTO 800
 2360 REM ────────── GAME OVER ──────────
 2370 PRINT CHR$(6):GRAPHC,I1,O1
 2380 FORI=0TO80STEP3:LINE0+I,0+I,0+I,199-I,319-I,199-I,319-I,0+I,0+I,0+I:NEXTI
 2390 CURSOR 11,11:PRINT"G A M E  O V E R":CURSOR 13,12:PRINT"Yes,No KEY?"
 2400 GET K$:IF K$="N" THEN POKE$952,166:PRINT CHR$(6):GRAPHC:END
 2410 IF K$="Y" THEN RUN
 2420 GOTO 2400
```

★あと112日で正月がやってきますがみなさんはどうお過ごしですか？（奈良県北葛城郡・**わかくさ国体14才**）…

【**影**：暑い，暑い！冬のことでも考えれば涼しくなるかも，北風，雪…。**編**：コタツ，毛皮。**影**：あっちち!!】

コロがんばれ

ちむ



ストーリー

犬のコロちゃんが大好物の骨を道ばたに落としてきてしまいました。そこでコロちゃんは，その骨を拾いにいったのですが，モンスタたちが追いかけてきてじゃまをします。モンスタの攻撃をさけながら，骨を無事に運ぶことができるかな。

遊びかた

8246のKEYを操作して骨を押し，一番下のカーソル・マークのところまで運んでください。骨を無理に押すと，レンガのところで逆になります。このテクニックを使ってHI　SCOREを出してください。また，ときどき出てくるお肉を食べたら，スーパーコロちゃんに変身です。すぐモンスタをやっつけてください。

ミスは，コロちゃんがモンスタにつかまったときと，体力がなくなったときです。お肉を食べたら，体力が100増えます。

プログラムについて

このゲームは，1面クリアするごとにモンスタのキャラが5回変わって，6面からは，また最初のキャラに戻ります。2面からは，モンスタの数はランダムになっています。

改造のアドバイス

キャラを変えたい人は，570行から590行のＤＡＴＡをいじって宝物を盗むドロボウさんのゲームなどを作ってみてください。

入力方法

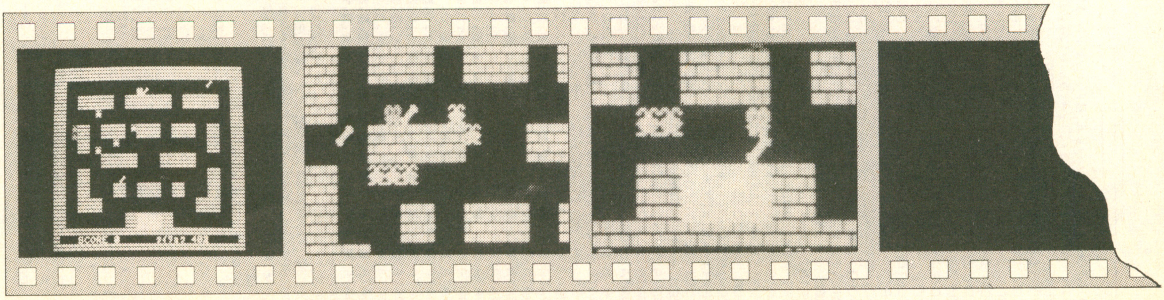
このプログラム中のREM文をはぶかないでください。もしはぶくと，ＥＲＲＯＲ16になってしまいます。データがたくさんあるので，気をつけて入力してください。

CHECKER FLAG

編：パックマン・タイプのゲームですね。

Dr.D：しかしテクニックがあったりして，なかなかよくできておる。画面のデータなどにむだがあるが，まあいいだろう。

影：コロがんばれ！　なんてネ！



《写真１》無事に骨を運べるかな？　《写真２》危ない！モンスタが近づいてきたゾ　《写真３》やった！　あと１歩で成功だ！

★ＭＺ－1500ユーザーはプログラムをＳＡＶＥする前に"ナツボケエエカ？"と入れ"フニャ"と出たらＱＤをたたいてあげよう。夏ボケのままＳＡＶＥするとＬＯＡＤのとき気持悪いほど言い訳しながら抱きついてくるぞ!!（愛知県尾西市・水谷俊彦）……【影：君も暑さにやられたか!!】

コロがんばれのプログラム・リスト

```
10 PRINTCHR$(6):CONSOLE C40:GRAPH I1,C,O1:II=5:C=1:POKE 3863,10
100 DIM A$(5),X(5),Y(5),A(5),P(31,25):DEF KEY(5)=POKE $952,1667
300 REM --- PATTERN DATA READ ---
310 FOR I=1 TO 8:READ A:A$=A$+CHR$(A):NEXT I:REM ｺﾛ:CC$=STRING$(CHR$(0),8)
320 FOR I=1 TO 8:READ A:A1$=A1$+CHR$(A):NEXT I:REM ﾎﾈ
330 FOR I=1 TO 8:READ A:LL$=LL$+CHR$(A):NEXT I:REM ﾚﾝｶﾞ
340 FOR I=1 TO 5:FOR N=1 TO 8:READ A:A$(I)=A$(I)+CHR$(A):NEXT N,I:REM ﾓﾝｽﾀ
370 FOR I=1 TO 8:READ A:A3$=A3$+CHR$(A):NEXT I:REM ｵﾆｸ ﾁｬﾝ
373 CURSOR 13,10:PRINT"HIT SPACE KEY":GET G$:IF G$<>" " THEN 373
374 FOR I=1 TO 5:MUSIC"#CODO":NEXT:POKE $952,0
375 REM --- ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ ---
376 RESTORE 610:TA=500:W=1:Q=-1:PP=0
380 PRINT CHR$(6):FOR I=0 TO 24 STEP 2:FOR N=0 TO 30 STEP 2:READ L$:IF L$="0" T
HEN A=0:GOTO 420
410 POSITION N*8,I*8:PATTERN -16,LL$+LL$+LL$+LL$:A=-1
420 P(N,I)=A:P(N+1,I)=A:P(N,I+1)=A:P(N+1,I+1)=A:NEXT N,I
450 REM --- ｲﾁ ｾｯﾃｲ ---
480 PRINT CHR$(6):FOR I=1 TO II
490 X(I)=INT(RND(1)*29)+1:Y(I)=INT(RND(1)*15)+1
500 IF(P(X(I),Y(I))<>0)+((X(I)=X)*(Y(I)=Y))THEN 490
510 POSITION X(I)*8,Y(I)*8:PATTERN -8,A$(C):P(X(I),Y(I))=I:NEXT
520 FOR I=1 TO 3
530 XO=INT(RND(1)*30):YO=INT(RND(1)*20)
540 IF((XO=X)*(YO=Y))+(P(XO,YO)<>0)THEN 530
550 POSITION XO*8,YO*8:PATTERN -8,A1$:P(XO,YO)=-2:NEXT I:X=15:Y=19
565 REM --- PATTERN DATA ---
570 DATA 102,255,219,219,126,255,126,102,6,7,15,28,56,240,224,96
575 DATA 223,223,223,0,251,251,251,0,102,153,24,126,255,126,60,231
580 DATA 195,60,126,153,189,153,255,90,129,66,60,126,219,90,126,231
585 DATA 60,90,219,255,219,129,165,126,102,255,219,219,126,60,90,195
590 DATA 6,55,123,124,62,222,236,96,
595 REM --- ｶﾞﾒﾝ DATA ---
600 REM  0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,0,1,2,3,4,5
610 DATA ■,■,■,■,■,■,■,■,■,■,■,■,■,■,■,■,
620 DATA ■,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,■,
630 DATA ■,0,■,■,■,0,■,■,■,■,0,■,■,■,0,■,
640 DATA ■,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,■,
650 DATA ■,0,■,0,■,■,0,■,■,0,■,■,0,■,0,■,
660 DATA ■,0,■,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,■,0,■,
670 DATA ■,0,0,0,■,■,■,0,0,■,■,■,0,0,0,■,
680 DATA ■,0,■,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,■,0,■,
690 DATA ■,0,■,0,0,■,0,■,■,0,■,0,0,■,0,■,
700 DATA ■,0,■,■,0,0,0,0,0,0,0,0,■,■,0,■,
710 DATA ■,0,0,0,0,0,■,0,0,■,0,0,0,0,0,■,
720 DATA ■,■,■,■,■,■,■,■,■,■,■,■,■,■,■,■,
730 DATA ■,■,■,■,■,■,■,■,■,■,■,■,■,■,■,■,
800 REM ---------------
810 FOR I=1 TO 30:POSITION I*8,23*8:PATTERN -8,CC$:NEXT I
830 TEMPO 7:MUSIC"C5D5E5R5F4G2A5B5":CURSOR 4,23:PRINT "SCORE";SC;
860 CURSOR 14,20:PRINT "▒▒▒▒⇔⇔⇔⇔▒▒▒▒";
870 CURSOR 17,23:PRINT"ﾀｲﾘｮｸ";TA;:TI$="000000"
1000 REM --- ﾓﾝｽﾀ ｦ ｳｺﾞｶｽ ---
1010 I=INT(RND(1)*II)+1
1020 IF CC=1 THEN CONSOLE R:MUSIC"-CO":CONSOLE N:C1=C1+1:IF C1=30 GOSUB 3560
1030 P(X(I),Y(I))=0:X1=X(I):Y1=Y(I):XX=X1:YY=Y1
1050 IF X1>X THEN X1=X1+Q:IF P(X1,Y1)<>0 THEN X1=XX
1060 IF X1<X THEN X1=X1+W:IF P(X1,Y1)<>0 THEN X1=XX
1070 IF Y1<Y THEN Y1=Y1+W:IF P(X1,Y1)<>0 THEN Y1=YY
1080 IF Y1>Y THEN Y1=Y1+Q:IF P(X1,Y1)<>0 THEN Y1=YY
1120 P(X1,Y1)=I:POSITION XX*8,YY*8:PATTERN -8,CC$:X(I)=X1:Y(I)=Y1
1150 POSITION X1*8,Y1*8:PATTERN -8,A$(C):IF (X1=X)*(Y1=Y) GOSUB 3600
2000 REM --- ｺﾛ ---
2010 GET G$:XX=X:YY=Y:TA=TA-1
2020 IF G$="4" THEN X=X-1:X2=-1:Y2=0
2030 IF G$="6" THEN X=X+1:X2=1:Y2=0
2040 IF G$="8" THEN Y=Y-1:X2=0:Y2=-1
2050 IF G$="2" THEN Y=Y+1:X2=0:Y2=1
2060 POSITION XX*8,YY*8:PATTERN -8,CC$
2080 P=P(X,Y):IF(P>0)*(CC=0) GOSUB 3600
2090 IF P=-1 THEN X=XX:Y=YY
2100 ON P+3 GOSUB 3500
2110 IF TA=0 GOSUB 3600
2120 IF P=-3 THEN CC=1:Q=1:W=-1:TA=TA+100
2150 IF (CC=1)*(P>0) THEN P(X(P),Y(P))=0:GOSUB 3100
2160 IF(TI$>"000035")*(CC=0) GOSUB 3560
2170 CURSOR 17,23:PRINT "ﾀｲﾘｮｸ";TA;" ";
2180 IF PP=3 THEN MUSIC"#COCOD2E1":POSITION X*8,Y*8:PATTERN -8,CC$:GOTO 3900
2220 POSITION X*8,Y*8:PATTERN -8,A$
2300 IF TI$="000030" GOSUB 3030
2400 REM --- ﾗﾝﾀﾞﾑ ﾌﾞｻﾞｰ ---
2410 POKE 3866,INT(RND(1)*255)+1:USR($F14):GOTO 1000
3030 REM --- ｵﾆｸ ﾁｬﾝ ---
3040 XO=INT(RND(1)*30):YO=INT(RND(1)*24):C1=0
3050 IF(P(XO,YO)<>0)+((XO=X)+(YO=Y))THEN 3040
3060 POSITION XO*8,YO*8:P(XO,YO)=-3:PATTERN -8,A3$:TI$="000031":RETURN
3100 REM --- ﾀﾍﾞﾗﾚﾀ ﾓﾝｽﾀ ---
3110 P(X(P),Y(P))=0
3120 X(P)=INT(RND(1)*30):Y(P)=INT(RND(1)*24)
3130 IF P(X(P),Y(P))<>0 THEN 3120
3140 POSITION X(P)*8,Y(P)*8:PATTERN -8,A$(C)
3150 P(X(P),Y(P))=P:MUSIC"#CO+BO":SC=SC+200
3160 CURSOR 4,23:PRINT "SCORE";SC;:RETURN
3500 REM --- ﾎﾈ ｦ ｳｺﾞｶｽ ---
3510 P(X,Y)=0:IF P(X+X2,Y+Y2)<>0 THEN X2=-X2:Y2=-Y2
3520 IF(Y=20)*(X=>14)*(X=<17)THEN PP=PP+1:SC=SC+100:MUSIC"+BOR+D2R+G":GOTO 3550
3530 P(X+X2,Y+Y2)=-2:POSITION 8*(X+X2),8*(Y+Y2):PATTERN -8,A1$
3550 CURSOR 4,23:PRINT"SCORE";SC;:RETURN
3560 REM --- ｵﾆｸ ﾁｬﾝ ｹｽ ---
3570 P(XO,YO)=0:TI$="000000":C1=0:CC=0:Q=-1:W=1
3580 POSITION XO*8,YO*8:PATTERN -8,CC$:MUSIC"+#B1":RETURN
3600 REM --- ﾔﾗﾚﾀ ---
3610 TEMPO 7
3620 E=E+1:IF E=3 THEN 3700
3640 X=INT(RND(1)*30):Y=2:IF P(X,Y)<>0 THEN 3640
3650 MUSIC"+C7R1B3F2E3D5C2-F3R1-C6":TA=500:RETURN
3700 REM --- GAME END ---
3720 TEMPO 5:MUSIC"R4C5C4C1C5#D4D1D4C1C4-B1C6"
3730 PRINT CHR$(6):GRAPH I1,C:CURSOR 12,5:PRINT" GAME OVER ";
3760 MUSIC"R5+#B1RB":CURSOR 6,10:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾁｮｳｾﾝ ｼﾏｽｶ (y/n)"
3780 GET G$:IF G$="Y" THEN MUSIC"CODOEO":RUN
3790 IF G$="N" THEN POKE $952,166:POKE 3866,96:POKE 3863,48:END
3800 GOTO 3780
3900 REM --- ｸﾘｱ ｼｮﾘ ---
3910 TEMPO 5:MUSIC "CODOEOFOGOFOEORODOC+C3G1FOGO+DO+COC+E+G5R3"
3920 FOR I=1 TO II:POSITION X(I)*8,Y(I)*8:P(X(I),Y(I))=0
3925 PATTERN -8,CC$:MUSIC CHR$(INT(RND(1)*7)+65)+"3":NEXT
3930 SC=SC+TA:C=C+1:IF C=6 THEN C=1
3945 II=INT(RND(1)*4)+2:IF II=1 THEN 3945
3950 MUSIC"CODOEOR2CO-BO-AO":CC=0:C1=0:PRINTCHR$(6):PP=0:GOTO 450
```

《リストA》

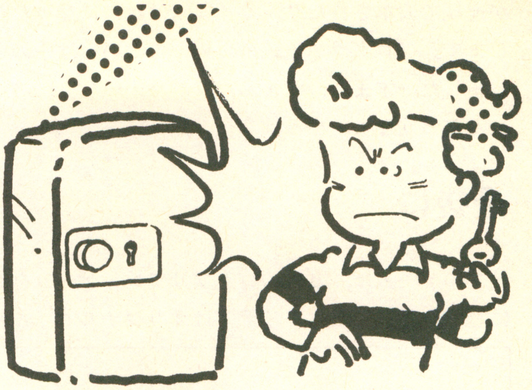
```
10 FORA=0TO9:POKE4350+A,VAL(MID$("001002
0030040050060030031147013",A*3+1,3)):NEXT
:POKE3530,28:POKE1990,48
20 FORA=0TO9:POKE2070+A,VAL(MID$("017254
016000000000000000032003",A*3+1,3)):NEXT
```

※860行のカーソル移動マークを入力するには，リストAを入力し，RUNして定義しておくと GRAPH ＋ ⌐ と押すと ⇩⇧⇨⇦ H Ⓒ ● が表示されます。DEL キーを使い，必要なものを残して入力してください。

★T：あたたたっ!!（STOPキーを押す）P88：ピーッ!!T：心配するなリストが消えないように秘孔（リセットボタン）ははずしておいた！（山形県寒河江市・土屋孝行15才）……【影：アダダダダッ!!これサンダー杉山のウメキ声。】

Q9?

孫悟空



遊びかた

RUNすると少したってゲームがはじまります。足踏みしながら腰を振っているのが自分です。⑧, ②, ④, ⑥キーで移動できます。クリア・マークをだすまで、つぎのことをくりかえしてください。

金庫にぶつかる→鍵を取る→クエスチョン・マークにぶつかる。

鍵を取った後でクエスチョン・マークにぶつかると、そのときによりプリン, ガイコツ, ワープ・ストッパー, クリア・マークのいずれかが表示されます。

プリンを食べると＋200点, クリア・マークを取ると面クリアでボーナスが加算されます。ワープ・ストッパーを出すとMANがワープし, 少しの間MANは動けなくなります。

鍵はいくらでも出せますが, 出せないのは, 鍵を一つ以上取ったときと, 画面にプリンが残っているときです。

MANが死ぬのは, 画面からはみでたとき, 化け物に補えられる, 鍵を二つ取られるか（一つ取られるとスコアー500), プリンを三つ（一つにつき－200), 鍵一つとプリン二つを取られたとき, ガイコツに当たったとき, クリア・マークを取られたときです。

化け物に食われたときの処理は, 化け物の動きのルーチンで判定しているため, 化け物をMANがすりぬける場合があります。これがイヤだという潔癖（けっぺき）なヤツは, 3275 IF D=2 THEN EX=MX：EY=MY：DE=1 と, 入力してください。

3面をクリアするとMANが増えます。

その他

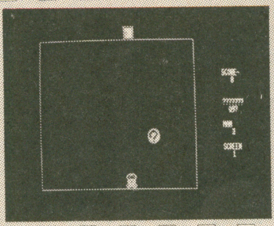
ガイコツ表示数は面によって増えていきます。空白がなくなるくらいガイコツ表示されると, 空白をさが

CHECKER FLAG

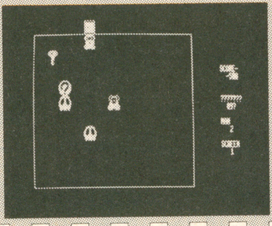
Dr.D：おもしろいアイデアだな。キャラクタも, かわいらしい。画面のシンプルさを出現キャラクタの意外性でおぎなっている点はよいな。

編：ゲームにおもしろさがありますね。

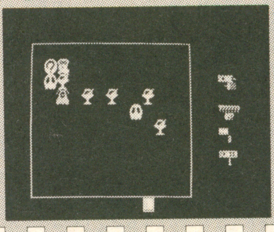
Dr.D：良いゲームは思わず熱中してしまうだろう。ポイントは, そこにあるのだが, このプログラムは, かなりいい線いっていると思うよ。



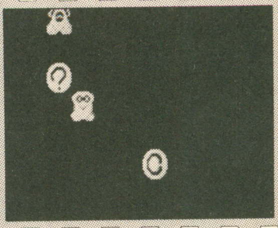
《写真1》?マークがでた。さて何が出現するか？



《写真2》オーッ！鍵だ。バケモノガイコツが現れた



《写真3》やったね。プリンがいっぱい！



《写真4》©クリア・マークが現れた！

★マイコン誌対抗マラソン大会。ベーマガからは期待の影選手が出ております。さあスタート, 影選手も緊張しているでしょう。(神奈川県平塚市・佐伯健司13才)……【影：アチョー！エルボードロップ!!編：少しは緊張すれば？】

すため無限ループに入ると思います。それに，ランダムで何を表示するか選択しているため，クリア・マークが連続で表示されたり，ガイコツばかりになったりもします。プログラム短縮のため，ここいらは手ぬきをしました。すまん，すまん，ワハハ……(ごまかしきれんだろうなぁ。やっぱり……)。

最後に

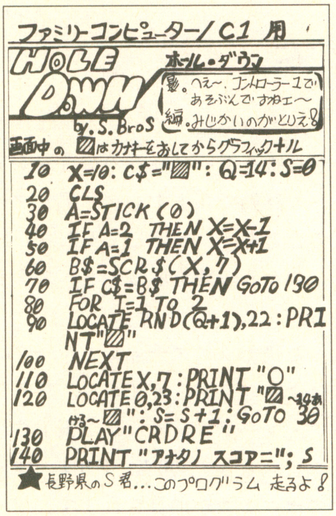
このゲームは，友人のゴキブリクン・ゲームを参考にして作りました（アイデアはオリジナル）。キャラクタも友人の作ったキャラクタ・ジェネレータを使いとても楽にできました。それからタイトルは，きゅうきゅうクエスションと読みます。9というのは，キャラクタの数です。

Ⓢ…ワープ・ストッパー…	{	MANの動きが一定時間（面数＋4）止まり，ワープしてしまう。
Ⓒ…クリア・マーク………	{	これを取ると面クリア

《第1図》ワープ・ストッパーとクリア・マークの説明

追伸

4000行～は4がエンギが悪いので，省いたのです(ほんとうは，MANの反撃用ルーチンだったが，プログラム短縮と頭の中が混乱したため)。



by S・BroS

評…オッ！またもや登場UFP（編）

Q9 ?のプログラム・リスト

```
10 POKE$952,0:DEF KEY(10)=POKE$952,1667
99 REM ──── MAIN ────
100 GOSUB 9000
110 GOSUB 1500
120 GOSUB 2000
130 GOSUB 3000
140 GOSUB 8000
150 IF C=1 THEN 7000
160 CURSOR67,7:PRINTSC;"    "
170 IF DE=1 THEN 1000
180 GOTO130
999 REM ──── MA-1,GAMEOVER ────
1000 MA=MA-1:CURSOR67,14:PRINTMA:NN=0:WS=0
1010 IF MA<1 THEN MUSICM1$:GOTO1030
1020 MUSICM2$:GOTO120
1030 PRINTCHR$(6):GRAPHC,00
1040 CURSOR11,14:PRINT"GAME  OVER"
1050 CURSOR22,16:PRINT"HIT (Y/N) KEY"
1060 CURSOR27,18:PRINT"SCORE:    ";SC
1070 GETA$:IF A$="Y" THEN 100
1080 IF A$="N" THEN POKE$952,166:END
1090 GOTO1070
1499 REM ──── VARIABLE ────
1500 SH=0:C=0:DE=0:K=0:T=0
1510 SC=0:QU=0:N=0:NN=0:MA=3:ME=1
1520 RETURN
1999 REM ──── ARRAY,ｼｭﾂｹﾞﾝ ────
2000 GRAPHI1,00,C
2010 DIMD(16,11):FORY=0TO11:FORX=0TO14:D(X,Y)=0:NEXTX,Y
2020 FORI=0TO14:D(I,0)=9:D(I,11)=9:NEXT
2030 FORI=0TO11:D(0,I)=9:D(14,I)=9:NEXT
2040 LINE15,15,15,11*16,14*16,11*16,14*16,15,15,15
2050 PRINTCHR$(6):GRAPHI1,01
2060 CURSOR65,6:PRINT"SCORE-"
2070 CURSOR65,10:PRINT"???????"
2080 CURSOR65,13:PRINT"MAN"
2090 CURSOR65,16:PRINT"SCREEN"
2100 CURSOR67,7:PRINTSC
2110 CURSOR67,11:PRINT"Q9?"
2120 CURSOR67,14:PRINTMA
2130 CURSOR67,17:PRINTME
2140 I=INT(RND(1)*2)+1
2150 IF I=1 THEN CY=0:GOTO2170
2160 CY=11
2170 CX=INT(RND(1)*11)+2
2180 POSITIONCX*16,CY*16:PATTERN-16,CU$
2190 D(CX,CY)=6
2200 MX=INT(RND(1)*15):MY=INT(RND(1)*12)
2210 IF D(MX,MY)<>0 THEN 2200
2220 D(MX,MY)=1:MUSICM3$:SH=1-SH
2230 POSITIONMX*16,MY*16:PATTERN-16,MA$
2240 QX=INT(RND(1)*10)+2:QY=INT(RND(1)*6)+2
2250 IF D(QX,QY)<>0 THEN 2240
2260 D(QX,QY)=5:MUSICM4$
2270 POSITIONQX*16,QY*16:PATTERN-16,QW$
2280 DE=0:K=0:T=0:QU=0:N=0:SH=0
2290 RETURN
2999 REM ──── KEY FANCTION ────
3000 GETA$:XX=0:YY=0:SH=1-SH
3010 IF WS=1 THEN 3340
3020 IF A$="8" THEN YY=-1
3030 IF A$="4" THEN XX=-1
3040 IF A$="2" THEN YY=1
3050 IF A$="6" THEN XX=1
3060 XM=MX:YM=MY:MX=MX+XX:MY=MY+YY
3070 D=D(MX,MY)
3080 IF D<>6 THEN 3220
3090 MX=XM:MY=YM:IF K=1 THEN 3220
3100 IF T=1 THEN 3170
3110 POSITIONCX*16,CY*16:PATTERN-16,EN$(SH)
3120 MUSICM5$:T=1:POSITIONCX*16,CY*16:PATTERN-16,CL$
3130 MUSICM6$:POSITIONCX*16,CY*16:PATTERN-16,CU$
```

★ええい！あのベーマガの裏表紙の女子学生はいつも転校しているのか？毎月いるところが変わってるゾ。(神奈川県三浦郡・**萩原　徹14才**)……**【編**：ソーなんですよ。毎号写真撮りに行くのがた～いへん。あーシンド。**】**

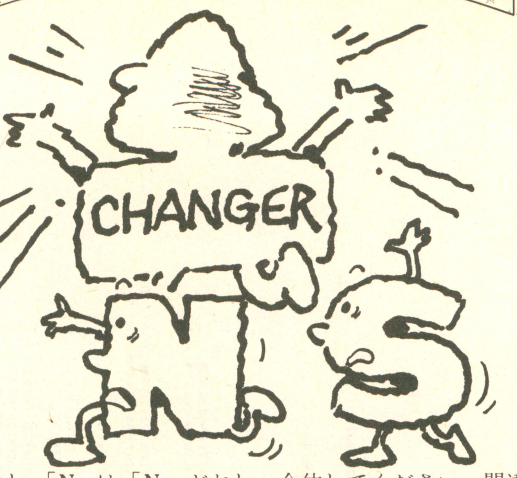
```
3140 EX=INT(RND(1)*10)+2:EY=INT(RND(1)*6)+2
3150 IF D(EX,EY)<>0 THEN 3140
3160 D(EX,EY)=4:POSITIONEX*16,EY*16:PATTERN-16,EN$(SH):MUSICM8$
3170 IF QU=1 THEN 3220
3180 KX=INT(RND(1)*10)+2:KY=INT(RND(1)*6)+2
3190 IF D(KX,KY)<>0 THEN 3180
3200 D(KX,KY)=8:POSITIONKX*16,KY*16:PATTERN-16,KE$
3210 MUSIC"A2R0B3A4R3AR1+C3A"
3220 IF D<>3 THEN 3250
3230 SC=SC+200:FX=MX:FY=MY:N=N-1:MUSIC"+A1"
3240 IF N=0 THEN QU=0:NN=0
3250 IF D=9 THEN DE=1:SX=MX:SY=MY
3260 IF D=8 THEN K=1:KX=MX:KY=MY:MUSIC"+A1"
3270 IF D=4 THEN C=1:CH=MX:CV=MY
3280 IF (D=5)*(K=1)*(QU=0) THEN VV=1:QX=MX:QY=MY
3290 IF D=5 THEN MX=XM:MY=YM
3300 D(XM,YM)=0:POSITIONXM*16,YM*16:PATTERN-16,CL$
3310 D(MX,MY)=1:POSITIONMX*16,MY*16:PATTERN-16,MA$(SH)
3320 IF VV=1 THEN VV=0:GOTO3400
3330 RETURN
3340 W=W-1:MUSIC"-C2C3+C4":IF W<>0 THEN RETURN
3350 WS=0:POSITIONQX*16,QY*16:PATTERN-16,CL$:D(QX,QY)=0
3360 QX=INT(RND(1)*15):QY=INT(RND(1)*8)+2
3370 IF D(QX,QY)<>0 THEN 3360
3380 D(QX,QY)=5:MUSICM4$
3390 POSITIONQX*16,QY*16:PATTERN-16,QW$:RETURN
3400 K=0:Q=INT(RND(1)*4)+1
3410 ON Q GOTO 5000,5500,6000,6500
4999 REM ——— フルーツ ———
5000 FORI=1TO5
5010 FX=INT(RND(1)*10)+2:FY=INT(RND(1)*6)+2
5020 IF D(FX,FY)<>0 THEN 5010
5030 D(FX,FY)=3:MUSICM7$
5040 POSITIONFX*16,FY*16:PATTERN-16,FR$
5050 NEXT:N=5:QU=1:RETURN
5310 D(MX,MY)=1:POSITIONMX*16,MY*16:PATTERN-16,MA$(SH)
5499 REM ——— ガイコツ ———
5500 FORI=1TO2+ME-1
5510 SX=INT(RND(1)*10)+2:SY=INT(RND(1)*6)+2
5520 IF D(SX,SY)<>0 THEN 5510
5530 D(SX,SY)=9:MUSICM8$
5540 POSITIONSX*16,SY*16:PATTERN-16,SK$
5550 NEXT:QU=0:RETURN
5999 REM ——— ワープ ———
6000 WS=1:W=4+ME:POSITIONQX*16,QY*16:PATTERN-16,WS$
6010 FORI=1TO5000:NEXT:POSITIONMX*16,MY*16:PATTERN-16,CL$:D(MX,MY)=0
6020 MX=INT(RND(1)*15):MY=INT(RND(1)*12)
6030 IF D(MX,MY)<>0 THEN 6020
6040 D(MX,MY)=1:MUSICM9$
6050 POSITIONMX*16,MY*16:PATTERN-16,MA$(SH)
6060 QU=0:RETURN
6499 REM ——— クリア ———
6500 QU=0:MUSICU1$
6510 CH=INT(RND(1)*10)+2:CV=INT(RND(1)*6)+2
6520 IF D(CH,CV)<>0 THEN 6510
6530 D(CH,CV)=4
6540 POSITIONCH*16,CV*16:PATTERN-16,CC$
6550 RETURN
6999 REM ——— MENクリア ———
7000 ME=ME+1:BS=(ME-1)*300
7010 PRINTCHR$(6):GRAPHI1,O0,C
7020 C=0:QU=0:T=0:K=0:VV=0:NN=0:N=0
7030 CURSOR14,14:PRINT"BONUS"
7040 CURSOR20,16:PRINTBS;"Pts."
7050 SC=SC+BS:CURSOR67,7:PRINTSC
7060 MUSICU2$:PRINTCHR$(6)
7070 CURSOR14,14:PRINT"NEXT STAGE"
7080 CURSOR17,16:PRINT"NUMBER  ";ME
7090 IF ME<>4 THEN 7120
7100 MA=MA+1:MUSIC"C4AC2FCGC4CABCR2CA5"
7110 CURSOR20,18:PRINT"MA=MA+1"
7120 FORI=1TO3000:NEXT:GOTO120
7999 REM ——— ENEMY MOVE ———
8000 IF T=0 THEN RETURN
8010 I=INT(RND(1)*5):IF I<>4 THEN 8040
8020 XX=SGN(MX-EX):IF XX=0 THEN YY=SGN(MY-EY)
8030 GOTO8090
8040 A=INT(RND(1)*4)
8050 IF A=0 THEN YY=-1
8060 IF A=1 THEN XX=-1
8070 IF A=2 THEN YY=1
8080 IF A=3 THEN XX=1
8090 XE=EX:YE=EY:EX=EX+XX:EY=EY+YY
8100 D=D(EX,EY)
8110 IF D=9 THEN EX=XE:EY=YE
8120 IF D<>3 THEN 8160
8130 N=N-1:SC=SC-200:FX=EX:FY=EY:MUSIC"-A1"
8140 NN=NN-1:IF NN=-3 THEN DE=1:NN=0:GOTO8240
8150 IF N=0 THEN QU=0:NN=0
8160 IF D=4 THEN DE=1:GOTO8240
8170 IF D=1 THEN DE=1:MX=EX:MY=EY:GOTO8240
8180 IF D=6 THEN EX=XE:EY=YE
8190 IF D=9 THEN EX=XE:EY=YE
8200 IF D=5 THEN EX=XE:EY=YE
8210 IF D<>8 THEN 8240
8220 K=0:SC=SC-500:NN=NN-1:QU=0:MUSIC"-A1"
8230 IF NN=-2 THEN DE=1:NN=0
8240 D(XE,YE)=0:POSITIONXE*16,YE*16:PATTERN-16,CL$
8250 D(EX,EY)=2:POSITIONEX*16,EY*16:PATTERN-16,EN$(SH)
8260 RETURN
8999 REM ——— CHR$,MUSIC ———
9000 GRAPHI1,O0,C:CONSOLES0,24,C80,N:TEMPO7:RESTORE10000:CLR
9010 CURSOR30,15:PRINT"Wait a moment":DIMMA$(1),EN$(1)
9020 FORI=0TO1:MA$(I)=""
9030 FORII=0TO31:READD:MA$(I)=MA$(I)+CHR$(D)
9040 NEXTII,I
9050 FORI=0TO1:EN$=""
9060 FORII=0TO31:READD:EN$(I)=EN$(I)+CHR$(D)
9070 NEXTII,I
9080 SK$="":FORI=0TO31:READD:SK$=SK$+CHR$(D):NEXT
9090 FR$="":FORI=0TO31:READD:FR$=FR$+CHR$(D):NEXT
9100 CC$="":FORI=0TO31:READD:CC$=CC$+CHR$(D):NEXT
9110 QW$="":FORI=0TO31:READD:QW$=QW$+CHR$(D):NEXT
9120 CU$="":FORI=0TO31:READD:CU$=CU$+CHR$(D):NEXT
9130 WS$="":FORI=0TO31:READD:WS$=WS$+CHR$(D):NEXT
9140 KE$="":FORI=0TO31:READD:KE$=KE$+CHR$(D):NEXT
9150 CL$=STRING$(CHR$(0),32)
9160 M1$="C3DEFAGR4FCDA3GC4":M2$="F4EDRFEDRFREFGFE6D4"
9170 M3$="B3BAGA":M4$="A3AGFG":M5$="E4R2F4R2G3R0A3R0G3"
9180 M6$="R3A4R2A4R2G3FE":M7$="G3A+C":M8$="D5R2D4-C5"
9190 M9$="D6R0D4R1E5F":U1$="+C4R1+D3+CBA"
9200 U2$="A5R1A4GR1A4BAGABABAR5E3R7G5R1G4FGAGFGAGFAR8D5D4FGR0F4EDCD
9210 RETURN
9999 REM ——— GRAPHIC DATA ———
10000 DATA15,63,113,100,100,49,63,27,29,30,31,111,247,251,127,60,240,252,142,38
,38,140,248,220,60,124,252,248,240,236,222,12
10010 DATA15,63,113,100,100,49,31,59,60,62,63,31,15,55,123,48,240,252,142,38,38
,140,252,216,184,120,248,246,239,223,254,60
10020 DATA24,37,71,140,136,25,25,24,60,63,111,253,223,255,251,113,24,164,226,49
,17,152,152,24,60,244,254,219,255,123,223,142
10030 DATA24,37,39,76,72,89,26,24,60,63,126,239,255,251,222,124,24,164,228,50,1
8,154,88,24,60,236,254,255,221,255,119,62
10040 DATA6,29,63,49,97,97,193,193,195,231,253,127,127,123,59,49,224,56,252,140
,134,134,131,131,195,231,191,254,254,222,220,76
10050 DATA7,15,8,16,16,33,255,119,28,7,1,1,1,1,7,31,227,244,12,52,216,36,255,25
4,248,224,128,128,128,128,224,248
10060 DATA7,31,56,112,99,199,207,207,207,207,199,99,112,56,31,7,224,248,28,14,1
34,199,199,199,255,199,199,134,14,28,248,224
10070 DATA7,31,56,112,99,199,207,207,199,231,254,126,127,62,30,7,224,248,28,14,
198,231,231,199,143,31,63,126,254,124,120,224
10080 DATA127,64,95,95,95,95,95,83,91,91,87,95,95,95,64,127,254,2,250,250,250,2
50,250,250,250,250,250,250,250,250,2,254
10090 DATA7,31,56,112,99,231,227,241,248,252,231,96,112,56,31,7,224,248,60,30,1
42,207,207,255,127,31,15,14,14,28,248,224
10100 DATA7,29,53,44,53,29,7,3,3,3,3,3,3,3,3,1,224,184,108,244,108,184,224,192,
192,192,192,0,192,0,192,128
```

★つぐ美ちゅわ〜ん ◈ このマークなんだ〜あ！（大阪市東淀川区・**安並美杉13才**）……【**影**：これはデカ・パンの略ですよ。つぐ美ちゃん。**つぐ美**：（パッチーン！……影さんに一発お見舞）ほんとはDempa Publicationのことですよ！】

MZ-2200(1Z002)用

MAGNET

高須　敏夫



はじめに

俺は「MAGNET」だ。元は一つの体だったが，何かのひょうしに，「N」と「S」に分離してしまった。おまけに体質まで変わってしまった。だが，俺の目の前には「CHANGER」達がいた。こいつと合体すると体質が変わるのだ。

早く元の体に戻りたい俺は，しつこく「CHANGER」達を追いかけるのだった……。

遊びかた

タイトルのあとで，レベルを聞いてくるので，最初は5でいいでしょう。1が一番難しいです。

画面が表示されると，右に「S」，左に「N」がいます。右手で「S」，左手で「N」を操作してください。キーは**第1図**のとおりです。一度キーを押すと，その方向にずっと動いていくので，気をつけてください。

ところで，「S」と「N」は何色になっていますか。**第1表**を見てください。レベルによって，初期の色が違います。

それでは，「CHANGER」と合体してみてください。このときに気をつけてほしいのは「S」は「S」どおし，「N」は「N」どおし，合体してください。間違うと，拒否反応を起こして死んでしまいます。

うまく合体すると，色が変わります。「S」は青，「N」は赤になったら，二つをドッキングさせてクリアです。「S」が青か，「N」が赤になったときに「CHANGER」と合体すると，最初の色に戻ります。

それから，「S」と「N」は磁石なので，近寄ると引きつけ合ってしまいます。また，「S」が青，「N」が赤になっていないのに二つをドッキングさせると死んで

CHECKER FLAG

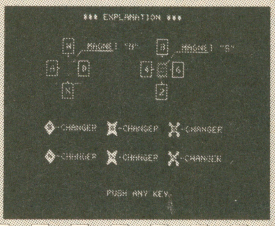
編：MZ-2000ではG-RAMが1，2，3とカラーベーシック（1Z002）が必要です。

Dr.D：第1表のように，レベルによって初期の色が違うなんて，こってるのう。それから，REM文をうまく使ってるので，プログラムが見やすいなあ。

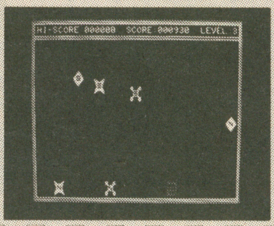
影：MAGNETとは磁石のことなんですね。これで一つ英語も覚えちゃった。



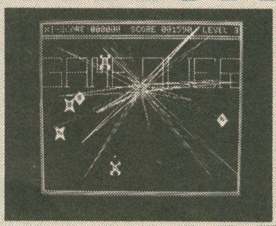
《写真1》タイトル画面



《写真2》説明です。よーく見よう



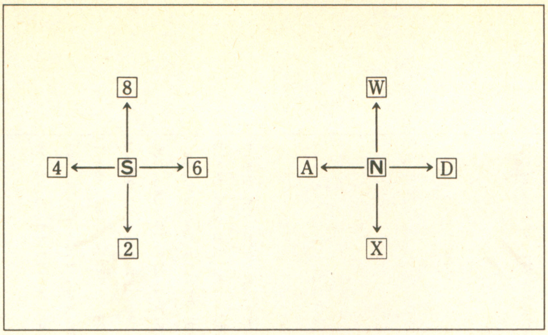
《写真3》右手と左手でうまく操作して。合体だ！



《写真4》しまった！まだドッキングさせてはいけなかった

★久しぶりにディグダグをやってひと言。♪いけーいけーかーわぐちひろしー♪失礼しました。(栃木県足利市・大島　治13才)……【影：マッピーやると口ずさむ♪あーかーいーリンゴに口びーるよーせばいいーのにー♪】

しまいます。また，「S」と「N」は元は一つだったので，どちらか一方が死ぬと，もう一方も死にます。

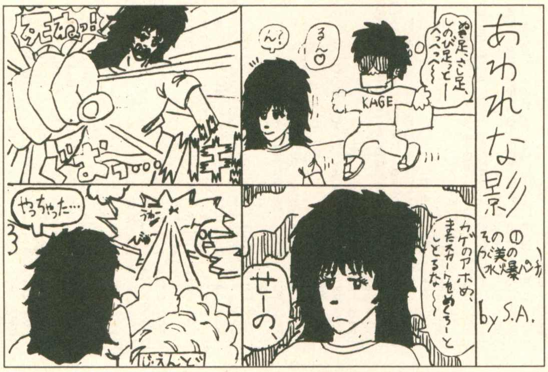


《第１図》キー操作

《第１表》初期の色

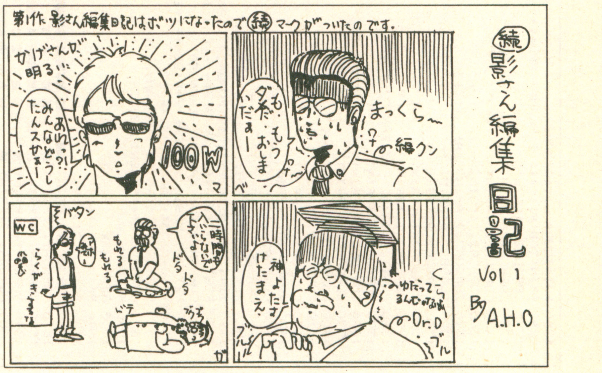
	N	S
レベル１はここから始まる	水色	紫
レベル２	青	赤
レベル３	緑	黄
レベル４	黄	緑
レベル５	紫	水色
この時点でドッキングする	赤	青

評…ウワー！ビェーン！(影)



by　S.A.

評…ア〜〜！もうたまらん(Dr.D, 編)



by　A.H.O

MAGNETのプログラム・リスト

```
1 REM  M     M AAAAAA GGGGGG N    N EEEEEE TTTTTT
2 REM  MM   MM A    A G      NN   N E        TT
3 REM  M M M M A    A G      N N  N E        TT
4 REM  M  M  M AAAAAA G  GGG N N  N EEEE     TT
5 REM  M     M A    A G    G N N  N E        TT
6 REM  M     M A    A G    G N N  N E        TT
7 REM  M     M A    A G    G N  N N E        TT
8 REM  M     M A    A GGGGGG N   NN EEEEEE   TT
9 REM ｼｮｷ
10 CONSOLES0,24,C40,N,GN,M
20 COLOR@7,07:GRAPHC7,0123:CCOLOR7,0
30 TEMPO7:DIMCH$(6),CS(6),CN(6),CX(6),CY(6),MX(6),MY(6)
40 GOSUB1700
50 GOSUB1540
60 GOSUB1660
70 GOSUB1210:SC=0
80 SX=37:SY=22:NX=1:NY=22:CS=LE:CN=LE:CH=1:VX=0:VY=0:WX=0:WY=0
90 GOSUB990
98 REM ﾒｲﾝ
99 REM MAGNET ｳｺﾞｷ
100 GETG$
110 ZZ=(G$<>"4")*(G$<>"6")*(G$<>"8")*(G$<>"2"):ONZZGOTO130
120 VX=(G$="4")-(G$="6"):VY=(G$="8")-(G$="2")
130 ZZ=(G$<>"A")*(G$<>"D")*(G$<>"W")*(G$<>"X"):ONZZGOTO150
140 WX=(G$="A")-(G$="D"):WY=(G$="W")-(G$="X")
150 IF(SX+VX<1)+(SX+VX>37)+(SY+VY<3)+(SY+VY>22)THENVX=0:VY=0
160 IF(NX+WX<1)+(NX+WX>37)+(NY+WY<3)+(NY+WY>22)THENWX=0:WY=0
170 IF(ABS(NX-SX)>11-LE)+(ABS(NY-SY)>11-LE)THEN200
180 IFRND(1)>.5THENVX=SGN(NX-SX):WX=SGN(SX-NX):GOTO200
190 VY=SGN(NY-SY):WY=SGN(SY-NY)
200 POSITIONSX*8,SY*8:PATTERN-16,SP$:POSITIONNX*8,NY*8:PATTERN-16,SP$
210 SX=SX+VX:SY=SY+VY:NX=NX+WX:NY=NY+WY
220 ZZ=(SX=CX(1))*(SY=CY(1))+(SX=CX(2))*(SY=CY(2))+(SX=CX(3))*(SY=CY(3))+(SX=CX
(4))*(SY=CY(4))+(SX=CX(5))*(SY=CY(5))+(SX=CX(6))*(SY=CY(6)):ONZZGOTO450
230 ZZ=(NX=CX(1))*(NY=CY(1))+(NX=CX(2))*(NY=CY(2))+(NX=CX(3))*(NY=CY(3))+(NX=CX
(4))*(NY=CY(4))+(NX=CX(5))*(NY=CY(5))+(NX=CX(6))*(SN=CY(6)):ONZZGOTO560
240 POSITIONSX*8,SY*8:PATTERN[CS(CS)]-16,S$:POSITIONNX*8,NY*8:PATTERN[CN(CN)]-1
6,N$
250 IF(ABS(NX-SX)<3)*(ABS(NY-SY)<3)THEN670
259 REM CHANGER ｳｺﾞｷ
260 IF(RND(1)>.5)+(MX(CH)<>0)*(MY(CH)<>0)THEN320
270 IFINT(RND(1)*8)+3>LE*2THEN290
280 MX(CH)=INT(RND(1)*3)-1:MY(CH)=INT(RND(1)*3)-1:GOTO320
290 IFCH/2<>INT(CH/2)THEN320
300 MX(CH)=SGN(NX-CX(CH)):MY(CH)=SGN(NY-CY(CH)):GOTO320
310 MX(CH)=SGN(SX-CX(CH)):MY(CH)=SGN(SY-CY(CH))
320 IFCH/2<>INT(CH/2)THEN360
330 IF(ABS(SX-CX(CH))<5)*(ABS(SY-CY(CH))<5)THENMX(CH)=SGN(CX(CH)-SX):MY(CH)=SGN
(CY(CH)-SY)
340 IF(ABS(NX-CX(CH))<5)*(ABS(NY-CY(CH))<5)THENMX(CH)=SGN(NX-CX(CH)):MY(CH)=SGN
(NY-CY(CH))
350 GOTO380
360 IF(ABS(NX-CX(CH))<5)*(ABS(NY-CY(CH))<5)THENMX(CH)=SGN(CX(CH)-NX):MY(CH)=SGN
(CY(CH)-NY)
370 IF(ABS(SX-CX(CH))<5)*(ABS(SY-CY(CH))<5)THENMX(CH)=SGN(SX-CX(CH)):MY(CH)=SGN
(SY-CY(CH))
380 IF(CX(CH)+MX(CH)<1)+(CX(CH)+MX(CH)>37)THENMX(CH)=0
390 IF(CY(CH)+MY(CH)<3)+(CY(CH)+MY(CH)>22)THENMY(CH)=0
400 POSITIONCX(CH)*8,CY(CH)*8:PATTERN-16,SP$
410 CX(CH)=CX(CH)+MX(CH):CY(CH)=CY(CH)+MY(CH)
420 POSITIONCX(CH)*8,CY(CH)*8:PATTERN-16,CH$(CH):ZZ=(CX(CH)=SX)*(CY(CH)=SY)-(CX
(CH)=NX)*(CY(CH)=NY)+2:ONZZGOTO560,430,450
430 CH=CH+1:IFCH>6THENCH=1
440 GOTO100
449 REM CHANGE ｽﾙ 1
450 ZZ=0:FORI=1TO6:IF(CX(I)=SX)*(CY(I)=SY)THENZZ=I
460 NEXT:IFZZ=0THEN230
470 IFZZ/2=INT(ZZ/2)THEN670
480 MUSIC"COEG"
490 POSITIONCX(ZZ)*8,CY(ZZ)*8:PATTERN-16,SP$:CX(ZZ)=INT(RND(1)*37)+1:CY(ZZ)=INT
(RND(1)*15)+3
500 CS=CS+1:IFCS>6THENCS=LE
510 POSITIONSX*8,SY*8:PATTERN[CS(CS)]-16,S$
520 POSITIONCX(ZZ)*8,CY(ZZ)*8:PATTERN-16,CH$(ZZ)
530 SC=SC+(5-LE)*100+CS*10+(INT(RND(1)*10)+1)*10
```

★友達Ｙの気げんが悪かったので，顔を見つめて「ひどい顔」と一言。するとＹは笑った。影さんも編集長にやってみたら？（兵庫県宝塚市・疋田悟司12才）……【影：「へんな顔」が「おかしな顔」にそんなこと言えません。】

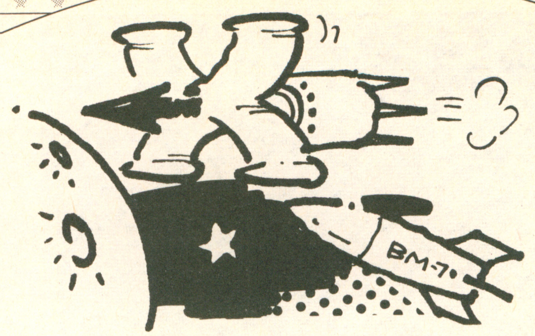
```
540 CURSOR24,1:PRINTRIGHT$("000000"+STR$(SC),6);
550 GOTO230
559 REM CHANGE ｽﾙ 2
560 ZZ=0:FORI=1TO6:IF(CX(I)=NX)*(CY(I)=NY)THENZZ=I
570 NEXT:IFZZ=0THEN240
580 IFZZ/2<>INT(ZZ/2)THEN670
590 MUSIC"COEG"
600 POSITIONCX(ZZ)*8,CY(ZZ)*8:PATTERN-16,SP$:CX(ZZ)=INT(RND(1)*37)+1:CY(ZZ)=INT(RND(1)*15)+3
610 CN=CN+1:IFCN>6THENCN=LE
620 POSITIONNX*8,NY*8:PATTERN[CN(CN)]-16,N$
630 POSITIONCX(ZZ)*8,CY(ZZ)*8:PATTERN-16,CH$(ZZ)
640 SC=SC+(5-LE)*100+CN*100+(INT(RND(1)*10)+2)*10
650 CURSOR24,1:PRINTRIGHT$("000000"+STR$(SC),6);
660 GOTO240
669 REM CLR ｶ GAMEOVER ｶ
670 IF(CS=6)*(CN=6)THEN790
679 REM GAMEOVER 1
680 FORI=1TO20
690 C=INT(RND(1)*7)+1
700 POSITIONSX*8,SY*8:PATTERN[C]-16,S$
710 POSITIONNX*8,NY*8:PATTERN[C]-16,N$:NEXT
720 FORI=1TO30
730 LX=INT(RND(1)*320):LY=INT(RND(1)*200)
740 C=INT(RND(1)*7)+1
750 LINE[C]SX*8+8,SY*8+8,LX,LY:LINE[C]NX*8+8,NY*8+8,LX,LY
760 MUSIC"-CO":NEXT
770 FORI=1TO200:OUT@227,4:GRAPHO0:CCOLOR0:OUT@227,5:GRAPHO123:CCOLOR7:NEXT
780 GOTO860
789 REM CLR
790 CURSOR13,5:PRINT"┌┬ ┌┐┌┐┌─"
800 CURSOR13,6:PRINT"│ │ ├ ├┤├┬"
810 CURSOR13,7:PRINT"└ └─┘└┘└┴┘"
820 IFLE=1THEN840
830 CURSOR13,8:PRINT"LEVEL UP..";STR$(LE-1);:LE=LE-1
840 MUSIC"+C3+D+D+C+C+D+D+C+E+D5+C7B3+C+CB8+C+CB+D+C5B7A3BBAABBA+CBA3FGAB7+C9"
850 GOTO80
859 REM GAMEOVER 2
860 CURSOR0,5
870 PRINT"┌──┐┌──┐┌┐┌┐┌──  ┌──┐┬  ┬┌──┐┌──┐";
880 PRINT"│   │  │││││     │  ││  │├   │  │";
890 PRINT"│ ─┐├──┤│││├─    │  ││  │├─  ├─┬┘";
900 PRINT"│  ││  ││ ││     │  ││  ││   │ │ ";
910 PRINT"└──┘┘  ┘┘ ┘└──   └──┘└──┘└── ┘ └ ";
920 MUSIC"+C3+C+C+C+C+C#A#G#A6+C3F7+#C3+#C+#C+#C+#C+#C+C#A#G6+C3E7+#D3+#D+#D+#D+#D+#D+#C+C+#D6+#C3+#C7+C3+C+C#A#G5#A#G":IFSC>HITHENHI=SC
930 CURSOR12,11:PRINT"R P A ? [ / ]":MUSIC"R1"
940 CURSOR12,11:PRINT" E L Y   Y N ":MUSIC"R1"
950 CURSOR12,11:PRINT"REPLAY? [Y/N]"
960 GETG$:IFG$="N"THENGRAPHC7:PRINTCHR$(6):END
970 IFG$="Y"THEN60
980 GOTO930
989 REM ｶﾞﾒﾝ,CHANGER ｾｯﾃｲ
990 PRINTCHR$(6):GRAPHC7
1000 C=1
1010 FORI=0TO5:BOX[C]0+I,0+I,319-I,199-I
1020 C=C+1:IFC>7THENC=1
1030 NEXT
1040 FORI=18TO22:LINE[C]6,I,313,I
1050 C=C+1:IFC>7THENC=1
1060 NEXT
1070 CURSOR1,1:PRINT"HI-SCORE:";RIGHT$("00000"+STR$(HI),6);
1080 CURSOR18,1:PRINT"SCORE:";RIGHT$("00000"+STR$(SC),6);
1090 CURSOR32,1:PRINT"LEVEL:";STR$(LE);
1100 FORI=1TO6
1110 CX(I)=INT(RND(1)*37)+1:CY(I)=INT(RND(1)*15)+3
1120 IFINT(RND(1)*8)+3<LE*2THENMX(I)=INT(RND(1)*3)-1:MY(I)=INT(RND(1)*3)-1:GOTO1150
1130 IFI/2=INT(I/2)THENMX(I)=SGN(SX-CX(I)):MY(I)=SGN(SY-CY(I)):GOTO1150
1140 MX(I)=SGN(NX-CX(I)):MY(I)=SGN(NY-CY(I))
1150 POSITIONCX(I)*8,CY(I)*8:PATTERN-16,CH$(I)
1160 MUSIC"-CO-E-GR5":NEXT
1170 POSITIONSX*8,SY*8:PATTERN[CS(CS)]-16,S$
1180 POSITIONNX*8,NY*8:PATTERN[CN(CN)]-16,N$
1190 MUSIC"#A3+C+D+D+#+D+D+C6+D3+C#A#A+C#AA6F3DE5G3ED5#A5#G9#A3+C+D+D+#D+D+C5+D3+C#A#A+C#AA5F3DE5G3E3D5F5E9"
1200 RETURN
1209 REM ｾﾂﾒｲ
1210 PRINTCHR$(6):GRAPHC7
1220 CURSOR12,12:INPUT"LEVEL? (1~5) ";LE$
1230 LE=VAL(LE$):IF(LE<1)+(LE>5)THEN1220
1240 RETURN
```

```
1250 PRINTCHR$(6);:GRAPHC7
1260 PRINTTAB(9);"*** EXPLANATION ***"
1270 CURSOR2,3:PRINT"    ┌─┐"
1280 CURSOR2,4:PRINT"    │W│  MAGNET ";CHR$(34);"N";CHR$(34)
1290 CURSOR2,5:PRINT"    └┬┘/──────"
1300 CURSOR2,6:PRINT"┌─   /┌─┐"
1310 CURSOR2,7:PRINT"│A├  ┤D│"
1320 CURSOR2,8:PRINT"└─    └─┘"
1330 CURSOR2,9:PRINT"    ┌┴┐"
1340 CURSOR2,10:PRINT"    │X│"
1350 CURSOR2,11:PRINT"    └─┘"
1360 POSITION44,52:PATTERN[2]-16,N$
1370 CURSOR20,3:PRINT"    ┌─┐"
1380 CURSOR20,4:PRINT"    │8│  MAGNET ";CHR$(34);"S";CHR$(34)
1390 CURSOR20,5:PRINT"    └┬┘/──────"
1400 CURSOR20,6:PRINT"┌─   /┌─┐"
1410 CURSOR20,7:PRINT"│4├  ┤6│"
1420 CURSOR20,8:PRINT"└─    └─┘"
1430 CURSOR20,9:PRINT"    ┌┴┐"
1440 CURSOR20,10:PRINT"    │2│"
1450 CURSOR20,11:PRINT"    └─┘"
1460 POSITION188,52:PATTERN[1]-16,S$
1470 II=1:FORI=2TO26STEP12:FORJ=14TO18STEP4
1480 POSITIONI*8,J*8+4:PATTERN-16,CH$(II):II=II+1
1490 CURSORI+2,J+1:PRINT"-CHANGER"
1500 NEXTJ,I:MUSIC"+E3+E+E+F+C+CB6+F3+E5B3BA5A3AA+CAA#GGABB+C7R3+E3+E+E+F+C+CB6+F5+G3+D+D+C6A3A+CAAA+C5+F3+F+E7"
1510 CURSOR14,24:PRINT"PUSH ANY KEY";
1520 GETG$:IFG$=""THEN1520
1530 RETURN
1539 REM ﾀｲﾄﾙ
1540 PRINTCHR$(6);
1550 BOX0,0,319,191,F
1560 CURSOR1,3:PRINT"█  ██ ██  ███  ███ ██ █ ████ █████"
1570 CURSOR1,4:PRINT"███ █ █ █ █  █ █  ██  █ █     █  "
1580 CURSOR1,5:PRINT"█ █ █ ████ █ ██ █ █ █ ███   █  "
1590 CURSOR1,6:PRINT"█   █ █  █ █  █ █  ██ █     █  "
1600 CURSOR1,7:PRINT"█   █ █  █  ███ █   █ ████  █  "
1610 FORI=0TO22STEP2:FORJ=0TO36STEP4
1620 POSITIONJ*8,I*8:PATTERN[1]-16,S$,[2]-16,N$
1630 POSITIONJ*8,I*8:PATTERN-16,SP$+SP$
1640 NEXTJ,I:MUSIC"G7D3E5G7A5B+C7A3B5+C7B5+C+D7B3+C5+D7+C5+D+E9+E5+#F+E+E8+E2+#F+E+#D9R7R"
1650 MU$="B7+#C3B5B8B5B3AA5AG3A7R5":MUSICMU$;"G7A3G5G6G5+#CG3FF5FE3F8";MU$;"G7A5GG3+#C5+#D3+E7R5+E+#D3+#D5+E9":RETURN
1659 REM ｾﾂﾒｲ ｲﾙｶ
1660 CURSOR2,11:PRINT"DO YOU WANT AN EXPLANATION ?   [Y/N]"
1670 GETG$:IFG$="Y"GOSUB1250:GOTO1690
1680 IFG$<>"N"THEN1670
1690 RETURN
1699 REM ｼｮｷ (ｷｬﾗｸﾀ)
1700 CURSOR12,12:PRINT"JUST A MOMENT"
1710 FORI=1TO32:READA:S$=S$+CHR$(A):NEXT
1720 FORI=1TO32:READA:N$=N$+CHR$(A):NEXT
1730 FORI=1TO3
1740 FORI=1TO6:FORJ=1TO32
1750 READA:CH$(I)=CH$(I)+CHR$(A)
1760 NEXTJ,I
1770 FORI=1TO32:SP$=SP$+CHR$(0):NEXT
1780 FORI=1TO6:READCS(I):NEXT
1790 FORI=1TO6:READCN(I):NEXT
1800 RETURN
1810 DATA 255,255,255,224,224,231,231,224,224,255,255,224,224,255,255,255,255,255,255,7,7,255,255,7,7,231,231,7,7,255,255,255
1820 DATA 255,255,255,225,225,228,228,230,230,231,231,231,231,255,255,255,255,255,255,231,231,231,231,103,103,39,39,135,135,255,255,255
1830 DATA 1,3,7,15,31,56,123,248,255,120,63,31,15,7,3,1,128,192,224,240,248,28,254,31,223,30,252,248,240,224,192,128
1840 DATA 1,3,7,15,31,57,120,250,251,123,63,31,15,7,3,1,128,192,224,240,248,220,222,95,31,158,252,248,240,224,192,128
1850 DATA 192,240,124,127,63,56,27,24,31,24,63,63,127,124,240,192,3,15,62,254,252,28,248,24,216,24,252,252,254,62,15,3
1860 DATA 192,240,124,127,63,57,24,26,27,27,63,63,127,124,240,192,3,15,62,254,252,220,216,88,24,152,252,252,254,62,15,3
1870 DATA 240,240,240,248,31,8,11,8,15,8,31,248,240,240,240,240,15,15,15,31,248,16,240,16,208,16,248,31,15,15,15,15
1880 DATA 240,240,240,248,31,9,8,10,11,11,31,248,240,240,240,240,15,15,15,31,248,208,208,80,16,144,248,31,15,15,15,15
1890 DATA3,2,6,4,5,1,5,1,4,6,3,2
```

★しぶいソックリさんパート１「%」という記号は首をかしげたウルトラマンに似ている。(東京都練馬区・片桐晃14才)……**【影：大ワライ！おなかかえて笑っちゃった。でも帰って来たウルトラマンにも似てるよ。】**

SAVE THE MOON

ウイングマン

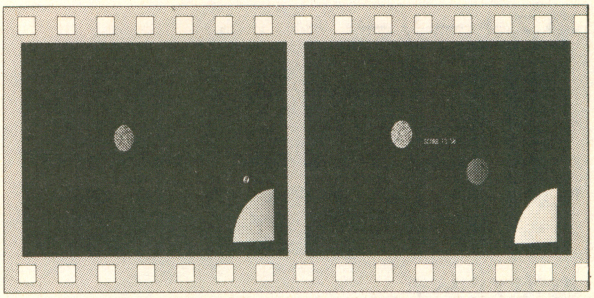


ストーリー

全国でたった3人のウイングマン・ファンのみなさま，こんにちは！ここパソコンのるつぼ，電波ビルのマイコン・ルームでは，今日も影さんがゲームに熱中しています。

そんなときです，地球が異星人の攻撃を受け，地割れはするわ，火山は噴火するわで大変でした。そのあい間をぬって，異星人は月に降りようとするのでした。

これに対し，NASAはミサイルで立ち向かうのです。そして，ミサイルを操るのがあなたです!!



《写真1》手前が月。五つの点が見えるかな？　《写真2》敵の宇宙船をみごと破壊。ズワーン!!

ゲームの説明

二つのミサイル（緑の点）を，1346で上下左右に動かして，異星人の宇宙船（紫の点）に当ててください。三つに当てると，面クリアです。

SAVE THE MOONのプログラム・リスト

```
1000 CONSOLEC80,VH:SELCO,GO
1010 DIMR(1),K(2),X(1),Y(1),RS(2)
1020 GOSUB 1410:SC=0:KK=0
1030 FORI=0TO2:RS(I)=0:NEXT
1040 FORI=0TO1:X(I)=230-I*10:Y(I)=180+I*10:R(I)=315:NEXT
1050 FORI=0TO1:GETG:SET[0]X(I),Y(I)
1060 R(I)=R(I)-(G=I*3+1)*30+(G=I*3+3)*30
1070 X(I)=X(I)+COS(R(I)*/180)*5:Y(I)=Y(I)-SIN(R(I)*/180)*5
1080 IF POINT(X(I),Y(I))=3 THEN 1210
1090 SET[4]X(I),Y(I):NEXT  、
1100 FORI=0TO2
1110 IF RS(I)=0 THENRS(I)=INT(RND(I)*70)+190:K(I)=380
1120 IF K(I)=-99 THEN 1190
1130 X=639+COS(RS(I)*/180)*K(I):Y=400+SIN(RS(I)*/180)*K(I)
1140 BOX[0]X,Y,X-2,Y-2,F
1150 K(I)=K(I)-INT((420-K(I))/30)
1160 X=639+COS(RS(I)*/180)*K(I):Y=400+SIN(RS(I)*/180)*K(I)
1170 IF POINT(X,Y)=7 THEN 1370
1180 BOX[3]X,Y,X-2,Y-2,F
1190 NEXT
1200 GOTO 1050
1210 FORS=0TO2
1220 X=639+COS(RS(S)*/180)*K(S):Y=400+SIN(RS(S)*/180)*K(S)
1230 IF(X(I)-4<X)*(X(I)+4>X)*(Y(I)-4<Y)*(Y(I)+4>Y)THEN 1250
1240 NEXT
1250 FORD=0TO30:CIRCLE[2]X,Y,D:CIRCLE[2]X+1,Y,D:NEXT:K(S)=-99
1260 FORS=0TO2
1270 X=639+COS(RS(V)*/180)*K(V):Y=400+SIN(RS(V)*/180)*K(V)
1280 IF POINT(X,Y)=2 THEN 1250
1290 NEXT
1300 KK=KK+1:IFKK=3THEN 1330
1310 X(I)=230-I*10:Y(I)=180+I*10:R(I)=315
1320 GOTO 1090
1330 CURSOR30,10:FORI=1TO20:PRINTMID$("BONUS POINT 1000 PTS",I,1);:MUSIC"R2":NEX
T:CURSOR63,1:PRINT"SCORE IS";SC+1000:SC=SC+1000
1340 CURSOR30,13:PRINT"HIT ANY KEY TO START"
1350 GETG$:IFG$=""THEN 1350
1360 KK=0:GOTO 1030
1370 CURSOR34,12:FORI=1TO12:PRINTMID$("GAME IS OVER",I,1);:MUSIC"T7R3":NEXT
1380 CURSOR29,15:PRINT"HIT ANY KEY TO REPLAY"
1390 GETG$:IFG$=""THEN 1390
1400 GOTO 1020
1410 PRINTCHR$(6):CIRCLE[5,W1]200,150,30:PAINT[5]200,150
1420 FORI=1TO500
1430 XX=INT(RND(1)*60)+170:YY=INT(RND(1)*60)+120
1440 IF POINT(XX,YY)=5 THEN BOX[2]XX,YY,XX+1,YY+1,F
1450 NEXT
1460 CIRCLE[7]639,399,120:PAINT[7]639,399
1470 RETURN
```

使用上の注意

ミサイルは，なるべく画面の外に出してください。それと，宇宙船が月（白い4分の1の円）に降りると，ゲーム・オーバーです。

CHECKR FLAG

Dr.D：ショート・プログラムだな。ポイントは，1220～1270行で，角度と距離から，X座標とY座標を算出していることと，1330～1370行で，文字が左から順々に出てくるようにしているところだ。

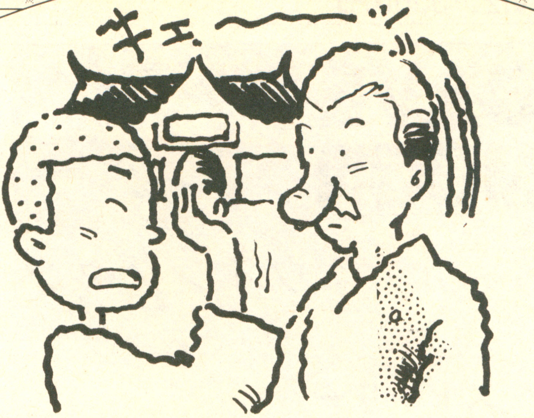
編：シミュレーションに応用できそうです。

★そうだ，OFで80文字モードを使えば文章が2倍書けるではないか！（山形市・**一万一千16才**）……【**編**：そう簡単にはいかないんだ。**影**：なにごとも努力さ。えいっ，WIDTH80！**編**：1万円札にらんでどうすんの！】

PASOPIA T/5/(7)用

少林寺

本間　大



◆ストーリー

中国何千年もの昔，1人の男が，少林寺100人の僧侶を相手に戦いをいどんだ。

このゲームは，ベーマガ，'83年2月号のPC－8001用「拳法ゲーム」を移植，改良しました。

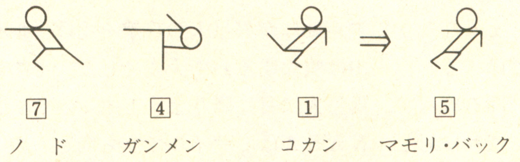
◆遊びかた

画面右から“スタミナのもと”をかついで来た人があなたです。少林寺から僧侶が出てきます。そして戦ってください。キー操作は，**第1図**を参照してください。

[7]，[4]，[1]で攻めます。[5]でバックと守りです。

◆改良点

このパソピアは，キーを押し続けるときちんとできない。そこで，自分が攻撃をできるかどうか，ランダムに決めています。もし，攻撃ボタンを押しても，相手が一段階に攻めてきたら，[5]を押します。そして，1人倒すと，スタミナを飲みにいって，スタミナが増えます。あとはこれのくりかえしです。相手へのダメージが10になると敵は死にます。門のところに出ている数字はTIMEです。1人倒したとき残ったTIMEが，SCOREに加えられます。



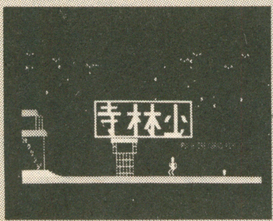
《第1図》キー操作

CHECKER FLAG

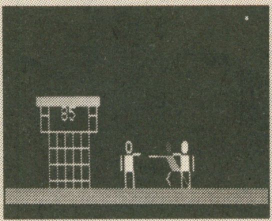
編：83年2月号のPC－8001用「拳法」の移植版だが，だいぶ改良を加えて帰ってきましたネ。

Dr.D：スタミナの“もと”をかついで登場するなんておもしろいのう。相手を1人倒すとそのスタミナを飲みにいくなんて……ハハハ。

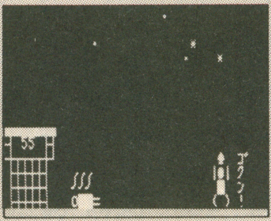
編：それに，リストもどこで何をやっているのか，わかりやすいですね。



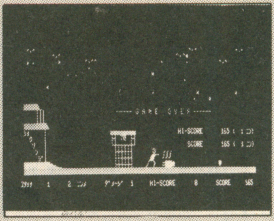
《写真1》タイトル画面。気を引きしめて一



《写真2》顔面攻撃，エイッ！おっと危ない！なかなかいい勝負だぞ



《写真3》どうだ！一発で倒したぞ！スタミナを飲んで2人目に挑戦だ！



《写真4》するどい攻撃をもろに受けてしまった。ゲーム・オーバー

★クイズです。今，我家では「すな豆」がとれるのですが，この「すな豆」とは何でしょう？（兵庫県川西市・姫野　剛12才）……【**編**：大きい豆は大豆。砂みたいに小さい豆のことかな？**影**：すな豆（そんな豆）あるか！】

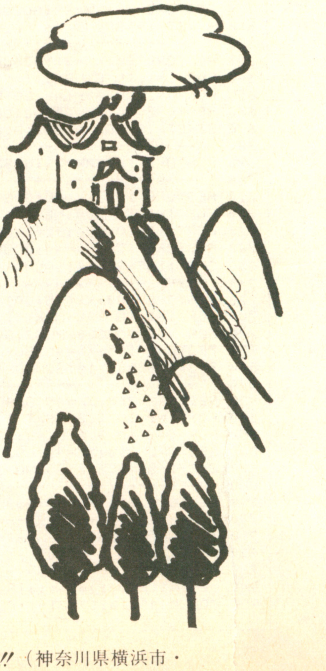
少林寺のプログラム・リスト

```
10 ' -------------------- COM CARACTER  DATA ----------------
20  DATA "   _●   ","   ■|   ","   ||   "
30  DATA "  o_    "," |■      ","  ||    "
40  DATA "  or    ","  ■▔     ","  ||    "
50  DATA "  o     ","  ◢▔▔    ","/ >     "
60  DATA "  /     "," o■▔     ","   |    "
70  DATA "  /     "," o■▔▔    ","   |    "
80  DATA "  o     "," (■_     ","  >|    "
90  DATA "  o|    ","  ◣╱     ","    >   "
100 DATA " o_     "," ◣       ","  >>    "
110 DATA " ,,, ","  ﾉﾉﾉ   "," o■■=  "
120 ' -------------------- YOU CARACTER DATA --------------------
130 DATA " _●__   ","  ﾑ■ ♥   ","<<      "
140 DATA " ﾖｲｼｮ !","   ●     "," ◢|     ","||♥ "
150 DATA "  ●     ","  ﾑ■)    ","<<  "
160 DATA " ¬●     ","  ▔■     ","  ||    "
170 DATA "  ●     ","▔▔◣      ","  < ＼  "
180 DATA "  ＼    ","  ▔■●    ","  |     "
190 DATA "  ＼    ","▔▔■●     ","  |     "
200 DATA "  ●     ","  _■)    ","| <     "
210 DATA " |●     ","＼◢|     ","<       "
220 DATA "  _●    ","   ◢|    ","<<      "
230 DATA " ,,,    ","  ﾉﾉﾉ    ","=■■●    "
240 DATA "  ●     ","  (■ﾑ    ","  >> "
250 DATA " ♠  ｺﾞ ","|●| ?  "," ■  ﾝ  ","( ) !"
260 ' ------------------------ ﾒｲﾝ ---------------------------
270 CLEAR:WIDTH 80:SCREEN 1:COLOR 7,0:RANDOMIZE TIME/456+53=RA
280 RANDOMIZE TIME+RA:DEFINT A-Z
290 HSC=0:HM=0
300 FOR I=1 TO 7:C$(I)=CHR$(I+248):NEXT I
310 S=0:SC=0:ST=200:M=1:G=300:H=300:Q=300:K=0:D=2:GOTO 1430
320 ' ----------------------- ﾋｮｳｼﾞｭﾝ ﾀｲ --------------------------
330 S=0:K=0:T=99
340 FOR I=1 TO 300:NEXT I:P=0:T=T-1
350 IF T<0 THEN T=0
360 LOCATE 32,16:PRINT T
370  IF ST<=0 THEN ST=0:GOTO 1030
380  IF S>=10 THEN 980:IF M>100 THEN 1790
390 RESTORE 20:XX=45:GOSUB 1820
400 RESTORE 30:XX=39:GOSUB 1820
410 GOSUB 1640
420 ' ------------------------ KEY  ｽｷｬﾝ ------------------------
430 AA=INT(RND(1)*D)+1
440 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 480
450 IF A$="7" AND AA=1 THEN 710 ELSE IF A$="4" AND AA=1 THEN 770
460 IF A$="1" AND AA=1 THEN 830 ELSE IF A$="5" THEN 890
470 ' --------------------- COMPUTER MOVE -----------------------
480 Z=INT(RND(1)*4)+1
490 ON Z GOTO 510,570,630,690
500 ' ------------------------ COM  ﾉﾄﾞ  ------------------------
510 RESTORE 40:XX=40:GOSUB 1820
520 FOR I=1 TO G:NEXT I
530 FOR J=1 TO H:PT=1:GOTO 910:NEXT J
540 RESTORE 50:XX=41:GOSUB 1820
550 ST=ST-10:SOUND 56,10:GOTO 340
560 ' ------------------------- COM  FACE ----------------------
570 RESTORE 60:XX=39:GOSUB 1820
580 FOR I=1 TO G:NEXT I
590 FOR J=1 TO H:PT=2:GOTO 910:NEXT J
600 RESTORE 70:XX=39:GOSUB 1820
610 ST=ST-10:SOUND 56,10:GOTO 340
620 ' ------------------------- COM  ﾊﾗ ------------------------
630 RESTORE 80:XX=39:GOSUB 1820
640 FOR I=1 TO G:NEXT I
650 FOR J=1 TO H:PT=3:GOTO 910:NEXT J
660 RESTORE 90:XX=40:GOSUB 1820
670 ST=ST-10:SOUND 56,10:GOTO 340
680 ' ------------------------- COM  BACK ----------------------
690 RESTORE 100:XX=39:GOSUB 1820:GOTO 340
700 ' -------------------------- I  ﾉﾄﾞ -------------------------
710 RESTORE 160:XX=45:GOSUB 1820
720 FOR I=1 TO 300:NEXT I
730 FOR J=1 TO 300:PL=1:GOTO 930:NEXT J
740 RESTORE 170:XX=44:GOSUB 1820
750 S=S+1:SC=SC+10:SOUND 60,10:GOTO 340
760 ' ------------------------- I  FACE -------------------------
770 RESTORE 180:XX=45:GOSUB 1820
780 FOR I=1 TO 300:NEXT I
790 FOR J=1 TO 300:PL=2:GOTO 940:NEXT J
800 RESTORE 190:XX=45:GOSUB 1820
810 S=S+1:SC=SC+10:SOUND 60,10:GOTO 340
820 ' -------------------------- I  ﾊﾗ -------------------------
830 RESTORE 200:XX=45:GOSUB 1820
840 FOR I=1 TO 300:NEXT I
850 FOR J=1 TO 300:PL=3:GOTO 940:NEXT J
860 RESTORE 210:XX=44:GOSUB 1820
870 S=S+1:SC=SC+10:SOUND 60,10:GOTO 340
880 ' ---------------------------- I  BACK ----------------------
890 RESTORE 220:XX=46:GOSUB 1820:GOTO 340
900 ' --------------------------- I  ｳｹﾐ -------------------------
910 IF INKEY$="5" THEN ST=ST+1:GOTO 890
920 ON PT GOTO 540,600,660
930 ' -------------------------- COM  ｳｹﾐ -----------------------
940 AE=INT(RND(1)*D)+1:IF AE=1 THEN 960
950 SOUND 48,10:ST=ST-1:GOTO 690
```



★時々「影，死ね！」というヤツがベーマガに載るが人が死ぬということは大変な事だぞ！言葉を改めろ！「影消えろ！」ワハハハハ。(滋賀県守山市・**フルーツ・パフェ14才**)……**【影**：死んだり消えたり，大変なんだから**！】**

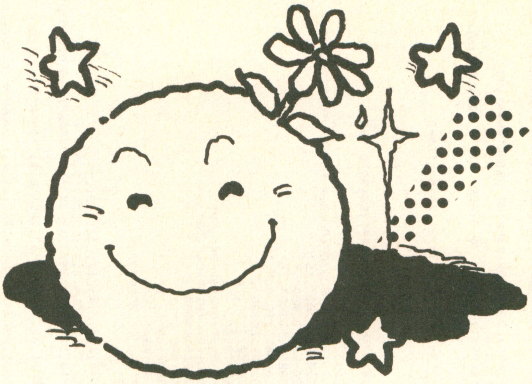
```
960 ON PL GOTO 740,800,860
970 ' -------------------------- COM ｼﾎﾞｳ ------------------------
980 RESTORE 110:XX=39:GOSUB 1820
990 FOR I=1 TO 2:SOUND 60,10:SOUND 59,10:SOUND 57,10:SOUND 55,10:NEXT I:SC=SC+T:
M=M+1:IF M=101 THEN SC=SC+ST:GOTO 1670
1000 D=3:GOSUB 1190:S=0:GOTO 330
1010 G=300:H=300:Q=300:D=2:GOSUB 1190:S=0:GOTO 330
1020 ' ------------------------- I ｼﾎﾞｳ ------------------------
1030 RESTORE 230:XX=45:GOSUB 1820
1040 FOR I=1 TO 500:NEXT I:RESTORE 1800:FOR J=1 TO 11:READ A,B:SOUND A,B:NEXT J:
GOTO 1680
1050 ' ------------------------ I START'S SCREEN ------------------
1060 FOR I=70 TO 60 STEP -1:RESTORE 130
1070 FOR J=1 TO 3:READ M$:LOCATE I,J+17:PRINT M$:NEXT J
1080 FOR H=1 TO 100:NEXT H:SOUND 40,5:SOUND 36,5
1090 NEXT I:GOTO 1110
1100 ' ------------------------- PUT STAMINA ------------------------
1110 RESTORE 140:GOSUB 1840
1120 SOUND 48,10:SOUND 53,10:FOR J=1 TO 800:NEXT J
1130 IF K=1 THEN RETURN
1140 LOCATE 64,20:PRINT"♥":LOCATE 58,17:PRINT"          "
1150 FOR I=59 TO 46 STEP -1:RESTORE 150
1160 FOR J=1 TO 3:READ M$:LOCATE I,J+17:PRINT M$:NEXT J
1170 FOR H=1 TO 100:NEXT H:SOUND 40,5:SOUND 36,5:NEXT I:RETURN
1180 ' -------------------------- I ｽﾀﾐﾅ ﾄﾘ ----------------------------
1190 LOCATE 65,20:PRINT" "
1200 FOR T=45 TO 59:RESTORE 240
1210 FOR I=1 TO 3:READ M$:LOCATE T,I+17:PRINT M$:NEXT I
1220 FOR I=1 TO 100:NEXT:SOUND 40,5:SOUND 36,5:NEXT T
1230 K=1:GOSUB 1110:GOSUB 1250:GOSUB 1110:RETURN
1240 ' -------------------------- I ｽﾀﾐﾅ ﾉﾐ ---------------------------
1250 RESTORE 250:GOSUB 1840
1260 FOR I=1 TO 4:FOR J=50 TO 80:SOUND J,2:NEXT J:NEXT I
1270 K=0:ST=ST+50:LOCATE 0,23:PRINT USING"ｽﾀﾐﾅ #### ";ST
1280 K=0:RETURN
1290 ' ------------------------------ TITLE -------------------------------
1300 LOCATE 24,10:PRINT C$(6);"[graphic characters]"
1310 LOCATE 24,11:PRINT C$(6);"[graphic characters]"
1320 LOCATE 24,12:PRINT C$(6);"[graphic characters]"
1330 LOCATE 24,13:PRINT C$(6);"[graphic characters]"
1340 LOCATE 24,14:PRINT C$(6);"[graphic characters]"
1350 LINE(50,39)-(108,60),5,B
1360 FOR I=1 TO 500:NEXT I:RESTORE 1790:FOR J=1 TO 16:READ A,B:SOUND A,B:NEXT J
1370 LOCATE 50,16:PRINT C$(2);"PUSH [RETURN] KEY !!";C$(7);
1380 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1380
1390 LINE(50,39)-(108,60),0,BF
1400 LOCATE 50,16:PRINT "   ﾊｼﾞﾒ !!             ":SOUND 20,50
1410 FOR I=1 TO 3000:NEXT:LOCATE 50,16:PRINT"                          ":RETURN
1420 ' ------------------------------ SCREEN ----------------------------
1430 CLS:FOR N=1 TO 3
1440 ON N GOTO 1450,1460,1470
1450 W$="・":A=71:B=2:P$=C$(7):GOTO 1480
1460 W$="*":A=78:B=2:P$=C$(6):GOTO 1480
1470 W$="^・^":A=66:B=2:P$=C$(3)
1480 FOR I=1 TO 8:Z=INT(RND(1)*70)+1:W=INT(RND(1)*10)+1:SOUND A,B:LOCATE Z,W:PRI
NT P$;W$;:FOR J=1 TO 200:NEXT J:NEXT I:NEXT N
1490 LOCATE 0,11
1500 PRINT C$(2);"[graphic characters]"
1510 PRINT"       |||"
1520 PRINT"       |||"
1530 PRINT C$(2);"[graphic characters]"
1540 PRINT" ｼｮ      |";SPC(20);C$(1);"[graphic characters]";C$(7)
1550 PRINT"   ｳ     |";SPC(20);C$(6);"H     H"
1560 PRINT"    ﾘ    |";SPC(20);C$(6);"[graphic characters]";C$(7)
1570 PRINT"     ﾝ   |";SPC(20);C$(6);" [graphic characters] ";C$(7)
1580 PRINT"      ｼﾞ |";SPC(20);C$(6);" [graphic characters] ";C$(7)
1590 PRINT C$(5);"[graphic characters]";SPC(16);C$(6);"[graphic characters]";C$(7);
1600 FOR I=77 TO 0 STEP -1:LOCATE I,21:PRINT C$(4);"■";:NEXT
1610 FOR I=36 TO 72 STEP 2:SOUND I,2:NEXT
1620 GOSUB 1060:GOSUB 1300:GOTO 330
1630 ' ---------------------- SCREEN PART 2 ----------------------
1640 LOCATE 0,23:PRINT USING"ｽﾀﾐﾅ ####    ###  ﾆﾝﾒ      ﾀﾞﾒｰｼﾞ ##      HI-SCORE
 #####       SCORE   #####   ";ST;M;S;HSC;SC
1650 LOCATE 14,23:PRINT USING"###  ﾆﾝﾒ  ";M
1660 RETURN
1670 ' ------------------------ GAME OVER -----------------------
1680 IF SC>HSC THEN HSC=SC
1690 IF M>HM THEN HM=M
1700 LOCATE 30,12:PRINT C$(1);" ----- G A M E   O V E R ------"
1710 LOCATE 50,15:PRINT USING " HI-SCORE  ###### (### ﾆﾝ)";HSC;HM-1
1720 LOCATE 50,17:PRINT USING "    SCORE  ###### (### ﾆﾝ)";SC;M-1
1730 FOR I=1 TO 2000:NEXT I
1740 LOCATE 55,19:PRINT C$(2);" TRY  AGAIN  ? [Y/N] "
1750 IF INKEY$="Y" THEN 310
1760 IF INKEY$="N" THEN CLS:END
1770 GOTO 1750
1780 ' ----------------------- MUSIC DATA -----------------------
1790 DATA 26,70,0,5,26,35,0,5,26,35,29,40,27,30,26,50,24,30,22,40,24,30,26,70,0,
5,26,80,0,10,26,100
1800 DATA 24,50,24,30,24,30,24,50,27,30,26,30,26,30,24,30,24,30,23,30,24,80
1810 ' ------------------------ LOCATE ---------------------------
1820 FOR IQ=1 TO 3:READ M$:LOCATE XX,IQ+17:PRINT M$:NEXT IQ
1830 RETURN
1840 FOR II=1 TO 4:READ M$:LOCATE 60,II+16:PRINT M$:NEXT II
1850 RETURN
```



★グヒッグヒッグヒヒヒグヘヘ，さあ，今の笑い声は誰の笑い声でしょう？わかったら天才だ!!（神奈川県横浜市・つるちゃん13才）……【影：ブヒップヒッならブタだろうけどねー。編：Dr.じゃないの？Dr.D：グヒッグヒッ……。】

花うらない

前田　宗一



●物語り

銀河のはずれに，おとぎ星という小さな惑星があって，その山奥の湖に咲く花に願いをかけ，その花のしずくが，向こうの山の湖にとどくと2人は結ばれるという。あなたの想いはあの人の胸にとどくでしょうか。

●遊びかた

音楽が終わると，アワがボコボコ出てきます。適当なキーを押してスタートします。テンキーの[4]と[6]でハートを動かして，アワにぶつけてください。ハートがジャンプしますので，アワの上をジャンプしながら向こう側のサークルの上にたどりついてください。

参考　パソピア7サウンド&ミュージック　75P
「禁じられた遊び」日本技術出版　高田明実著

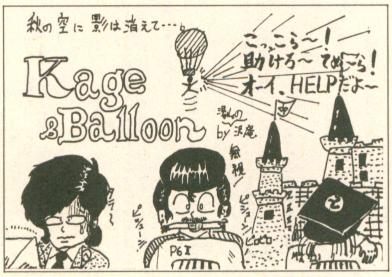
CHECKER FLAG

編：とてもきれいな画面ですね。思わずうっとりしてしまいますよ。

Dr.D：銀河のはずれのおとぎ星でのお話とはいいね。わしの若い頃を思い出すのう…。それに，ゲーム性もバッチリですぞ。

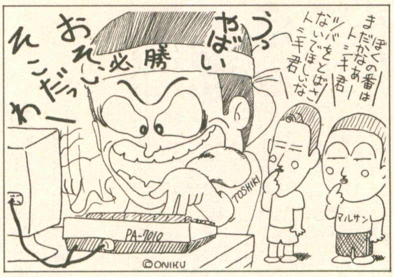
影：好き，きらい，好き，きらい……。花うらないというタイトルも最高！

by 湯山の沢庵

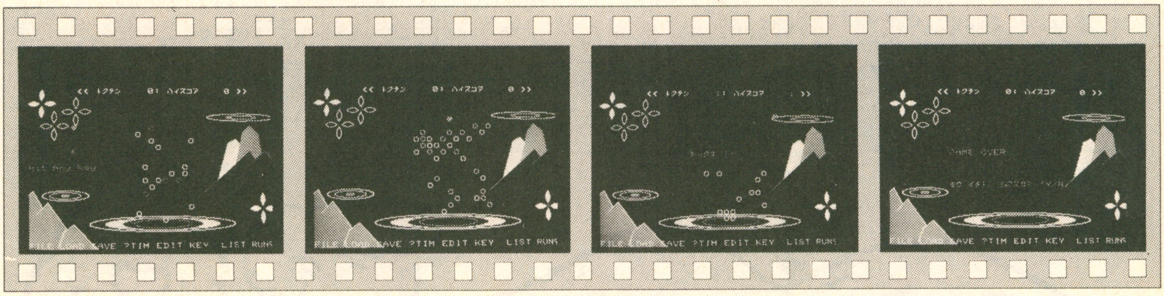


評…ネエ，どうしてー！どうしてー（影）

by 前田邦雄



評…誰だいトシキ君って？（編）
さあー（一同）



《写真1》ハートを右上のサークルまで運びます

《写真2》アワにうまく当ててハートをジャンプ！

《写真3》ヤッタネ！　大成功！

《写真4》アー！　湖に落ちちゃった

★「カゲのアホ」と3回言ってからプログラムを打つと，エラーが出る確率が少なくなるヨ!!（兵庫県神戸市・児山武士12才）……【編：でも3回以上言っちゃうとどうなるのかな？どうしても3回以上言いたくなるんだよネ。】

花うらないのプログラム・リスト

```
100 CLS:WIDTH 40:SCREEN 0,0,0,0,0,0:CLEAR ,&HDFFF:DEFINT A-Z:HS=0
110 FOR I=0 TO 72:READ A$:POKE &HE000+I,VAL("&H"+A$):NEXT:'  ハ゛フ゛ル サフ゛
120 FOR I=0 TO 109:READ A$:POKE &HE100+I,VAL("&H"+A$):NEXT:' ハート ヒット サフ゛
130 FOR I=0 TO 59:READ A$:POKE &HE200+I,VAL("&H"+A$):NEXT:'  ハ゛フ゛ル キック サフ゛
140 FOR I=0 TO 84:READ A$:POKE &HE300+I,VAL("&H"+A$):NEXT :' ハート ムーフ゛ サフ゛
150 DATA 3A,00,F1,21,00,F0,F5,5E,23,56,7B,23,D6,05,CA,42,E0,06,20,0E,37,CD,05
160 DATA 00,1D,3D,CA,3C,E0,7E,C6,02,FE,02,CA,27,E0,3E,00,77,82,57,15,0E,36,CD
170 DATA 05,00,06,ED,0E,37,CD,05,00,FE,E9,CC,00,E1,2B,2B,73,23,72,23,23,F1,3D
180 DATA C2,06,E0,C9
190 DATA 3E,01,32,00,F4,D5,F5,1D,0E,36,CD,05,00,0C,06,E9,CD,05,00,E5,62,6B,0C
200 DATA 06,02,CD,05,00,E1,FE,ED,CA,00,E2,F1,3E,04,F5,0E,37,06,20,CD,05,00,0E
210 DATA 01,CD,05,00,FE,36,C2,38,E1,14,FE,34,C2,3E,E1,15,1D,0E,36,CD,05,00,0E
220 DATA 37,06,E9,CD,05,00,E5,62,6B,0C,06,02,CD,05,00,E1,FE,ED,CA,00,E2,F1,3D
230 DATA C2,25,E1,7A,32,01,F3,7B,32,00,F3,0E,0B,CD,05,00,D1,C9
240 DATA 3E,02,32,00,F4,E5,3A,00,F1,21,00,F0,F5,7E,BB,23,C2,30,E2,7E,BA,C2,30
250 DATA E2,7B,FE,06,C2,24,E2,2B,35,23,C3,30,E2,1D,0E,37,06,ED,CD,05,00,2B,73
260 DATA 23,1C,23,23,F1,3D,C2,0C,E2,E1,F1,C3,5F,E1
270 DATA 21,00,F3,5E,23,56,0E,37,06,20,CD,05,00,1C,0E,01,CD,05,00,FE,34,C2,21
280 DATA E3,7A,3D,CA,2D,E3,15,C3,2D,E3,FE,36,C2,2D,E3,7A,FE,26,CA,2D,E3,14,0E
290 DATA 36,CD,05,00,FE,ED,C2,3B,E3,CD,00,E1,C9,0E,37,06,E9,CD,05,00,E5,0C,62
300 DATA 6B,06,02,CD,05,00,E1,72,2B,73,0E,0B,CD,05,00,C9
310 REM    カ゛メン
320 GOSUB 1190
330 REM    オンカ゛ク
340 GOSUB 1010
350 REM     ショキ セッテイ  1
360 SC=0:MA=5:BA=30:Z=&HE300:BZ=&HE000
370 REM    ショキ セッテイ 2
380 XX=16:YY=7:POKE &HF300,YY:POKE &HF301,XX:POKE &HF100,BA
390 FOR I=0 TO BA-1:POKE &HF000+I*3,5:NEXT
400 REM スタート
410 FOR I=1 TO 2500:NEXT:LOCATE 12,9:PRINT"              "
420 COLOR 2,0:LOCATE 7,6:PRINT"♥"
430 FOR I=0 TO 50:ST$=INKEY$:NEXT I
440 LOCATE 0,12:PRINT"Hit Any Key"
450 ST$=INKEY$:IF ST$="" THEN COLOR 7:GOSUB 610:GOTO 450
460 LOCATE 0,12:PRINT"           ":COLOR 2
470 FOR I=6 TO 16:LOCATE 7,I:PRINT"♥":SOUND 75,1
480 FOR J=1 TO 200:NEXT J:NEXT I
490 FOR I=6 TO 16:LOCATE 7,I:PRINT" ":NEXT I
500 FOR I=0 TO 8:LOCATE 7+I,16-I:PRINT" ":LOCATE 8+I,15-I:PRINT"♥"
510 SOUND 75,1:FOR J=1 TO 200:NEXT:NEXT:COLOR 7
520 REM    メイン ループ゜
530 GOSUB 610 :'  ハ゛フ゛ル サフ゛
540 FOR I=1 TO 100:NEXT
550 CALL Z     :'  ハート ムーフ゛ サフ゛
560 XX=PEEK(&HF301):YY=PEEK(&HF300):SO=PEEK(&HF400)
570 ON SO GOSUB 680,690:'  オト サフ゛
580 SV=(XX=28)*(YY=4)+(XX=29)*(YY=4)+(XX=30)*(YY=4)+(YY=19)*-2
590 ON SV GOTO 790,700:'  トクテン OR ヘ゜ナルティー
600 GOTO 530
610 REM   ハ゛フ゛ル サフ゛
620 FOR I=0 TO BA-1:B1=PEEK(&HF000+I*3)
630 IF B1<>5 THEN 660
640 B2=INT(RND(1)*100):IF B2<17 OR B2>26 THEN GOTO 660
650 B3=INT(RND(1)*2):POKE &HF000+I*3,21:POKE &HF001+I*3,B2:POKE &HF002+I*3,B3
660 NEXT I:CALL BZ
670 RETURN
680 SOUND 80,1:POKE &HF400,0:RETURN
690 SOUND 80,2:SOUND 80,2:POKE &HF400,0:RETURN
700 REM     シッハ゜イ
710 COLOR 2,0:FOR I=1 TO 20 :LOCATE XX,YY:PRINT "*":SOUND 30,3
720 LOCATE XX,YY:PRINT " ":NEXT
730 LOCATE 10,10:PRINT "ト゛シ゛!! ヘタクソ!!":FOR J=1 TO 1500:NEXT
740 FOR I=0 TO BA-1:Y1=PEEK(&HF000+I*3):X1=PEEK(&HF001+I*3)
750 LOCATE X1,Y1:PRINT " ":NEXT I
760 LOCATE 10,10:PRINT "              ":COLOR 7
770 MA=MA-1:IF MA<1 THEN 880
780 GOTO 370
790 REM   セイコウ
800 COLOR 2:SC=SC+1:LOCATE 16,0:PRINT USING"####";SC
810 LOCATE 15,10:COLOR 2,0:PRINT "ヤッタネ !!":FOR J=1 TO 1500:NEXT
820 FOR I=1 TO 20:LOCATE XX,YY:PRINT"♥"
830 SOUND 80,5:LOCATE XX,YY:PRINT" ":NEXT
840 FOR I=0 TO BA-1:X1=PEEK(&HF001+3*I):Y1=PEEK(&HF000+3*I)
850 LOCATE X1,Y1:PRINT " ":NEXT
860 IF BA>5 THEN BA=BA-5:FOR J=1 TO 500:NEXT J
870 LOCATE 15,10:PRINT "        ":COLOR 7:GOTO 370
880 REM   GAME OVER
890 COLOR 2:IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE 28,0:PRINT USING"####";HS
900 PR$="GAME OVER":FOR I=1 TO 9
910 LOCATE 10,10:PRINT LEFT$(PR$,I):SOUND 70,5:FOR J=1 TO 500:NEXT:NEXT
920 LOCATE 10,15:PRINT"モウ イチト゛ シマスカ? (Y/N)
930 GA$=INKEY$
940 GA=(GA$="Y")*-1+(GA$="y")*-1+(GA$="N")*-2+(GA$="n")*-2
950 IF GA=0 THEN 930
960 LOCATE 10,15:PRINT"                    "
970 LOCATE 10,10:PRINT "            "
980 ON GA GOTO 990,1000
990 COLOR 7:SC=0:LOCATE 16,0:PRINT USING"####";SC:GOTO 360
1000 CLS: END
1010 PLAY"S6M9","S0M3","S6M10"
1020 PLAY"V13T75L604BBB","V11T75P18L1803BGP1803BGP1803BG","V15T75L202E"
1030 PLAY"BAG","P1803BGP1803BGP1803BG","E"
1040 PLAY"GF+E","P1803BGP1803BGP1803BG","E"
1050 PLAY"EGB","P1803BGP1803BGP1803BG","E"
1060 PLAY"O5EEE","P1803BGP1803BGP1803BG","E"
1070 PLAY"EDC","P1803BGP1803BGP1803BG","E"
1080 PLAY"CO4BA","P1804ECP18ECP18EC","A"
1090 PLAY"ABO5C","P18ECP18ECP18EC","A"
1100 PLAY"O4BO5CO4B","P18F+D+P18F+D+P18F+D+","B"
1110 PLAY"O5D+CO4B","P18F+D+P18F+D+P18F+D+","B"
1120 PLAY"BAG","P1803BGP1803BGP1803BG","E"
1130 PLAY"GF+E","P18BGP18BGP18BG","E"
1140 PLAY"F+F+F+","P18BAP18BAP18BA","B"
1150 PLAY"F+GF+","P18BAP18BAP18BA","B"
1160 PLAY"EEE","P18BGP18BGP18BG","L603E02BG"
1170 PLAY"EO3BBZ","P2","L2E"
1180 RETURN
1190 G1$="H1R1H1R1H1R5E1R1E1R1E1F1L1F1L1F1L5G1L1G1L1"
1200 G2$="H2E2F2G1":COLOR=(1,7):COLOR=(2,2):COLOR=(3,5)
1210 DRAW"BM0,19C3A0XG1$;BM16,19C2XG2$;BM22,19C3XG1$;":DRAW"BM18,0C3A3XG1$;BM18,
22C3XG1$;"
1220 DRAW"BM45,30C1A0XG1$;BM61,30C2XG2$;BM67,30C1XG1$;":DRAW"BM63,11C1A3XG1$;BM6
3,33C1XG1$;"
1230 DRAW"BM17,48C1A0XG1$;BM33,48C2XG2$;BM39,48C1XG1$;":DRAW"BM35,29C1A3XG1$;BM3
5,51C1XG1$;"
1240 DRAW"BM280,150C3A0XG1$;BM296,150C2XG2$;BM302,150C3XG1$;":DRAW"BM298,131C3A3
XG1$;BM298,153C3XG1$;A0"
1250 CIRCLE (169,168),90,1,,,.1:CIRCLE (169,168),70,3,,,.1
1260 CIRCLE (169,168),50,3,,,.15:CIRCLE (169,168),35,2,,,.15
1270 PAINT(110,168),3,3:PAINT(230,168),3,3
1280  DRAW "A0 C2 BM319,94 M-17,-14 M-24,+18 BM 298,83 M-5,-25 M-13,-10 M-9,+9 M
-10,+38"
1290  DRAW "BM 289,90 M-9,-10 M-60,+50 BM266,70 M-5,-5 M-10,+5 M-14,46"
1300 DRAW "BM0,132 C1 M+6,-5 M+12,+20 BM11,155 M+14,-14 M+24,+32"
1310 DRAW "BM39,196 M+7,-19 M+13,-9 M+30,+31":PAINT(70,190),2,1
1320 CIRCLE (270,38),45,1,,,.1:CIRCLE (270,38),20,3,,,.1
1330 CIRCLE (48,133),30,1,,,.2:CIRCLE (48,133),20,3,,,.2:CIRCLE (48,133),5,1,,,.
2
1340 PAINT(280,70),2,2:PAINT(260,70),1,2
1350 PAINT(18,10),1,3:PAINT(7,18),1,3:PAINT(18,30),1,3:PAINT(28,19),1,3
1360 PAINT(290,150),1,3:PAINT(310,150),1,3:PAINT(298,140),1,3:PAINT(298,160),1,3
1370 COLOR 7,0:LOCATE 8,0:PRINT USING"<< トクテン ####: ハイスコア #### >>";SC;HS
1380 COLOR 6:LOCATE 12,9:PRINT "*** ハナ ウラナイ ***":RETURN
```

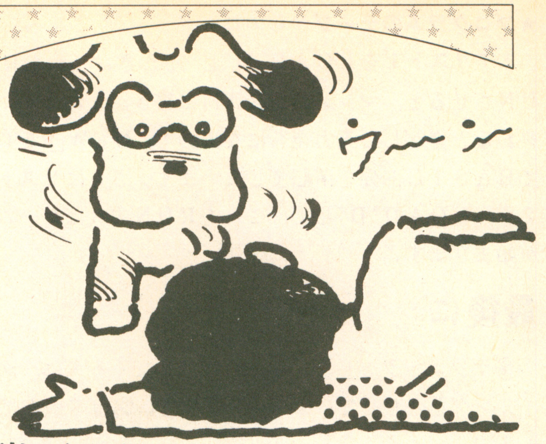


★新しくなった特選プログラムコーナーの表紙ですが，右上にいるのは，つぐ美さんですよね！(北海道砂川市・**武田正継11才**)……【**つぐ美**：ワーイ。私ってそんなにかわいいイメージなのかしら。**影**：よーく見てごらん！左下にいるものを！別に深い意味はないです。ハイ。】

PC-6001/mkII/6601用(16K,2ページ)

LONESOME DOG

篠塚　清孝



内　容

目をさますと君は，バリケードの張りめぐらされた見知らぬ所にいました。ドラムの音がすると，1匹の犬が君をめがけて突進してきます。その犬は，なんとウンチをしながら，なおかつ非常に高価な宝石（＝ドッグアイ）を，バラバラこぼして走ってくるのでした。宝石は欲しいが，しかし犬につかまったら大変です。バリケードとウンチはどうやら非常にキケンらしい。さあどうやってドッグアイをたくさん手に入れよう？悪夢の中，不じょうりの世界に展開するハラハラ・ドキドキのゲームです。

遊びかた

4方向のカーソル・キーで犬をよけ，ウンチ，バリケードをふまぬように，青黒く輝くドッグアイをたくさんとってください。3回ミスするとゲーム・オーバーです。

プログラムの入力方法

★プログラムのテープへのセーブ

まず**リスト1**（マシン語データ）を，テープにセーブ(SAVE"M")して，そのすぐ後に**リスト2**（メイン・プログラム)をセーブ(SAVE"D")してください。

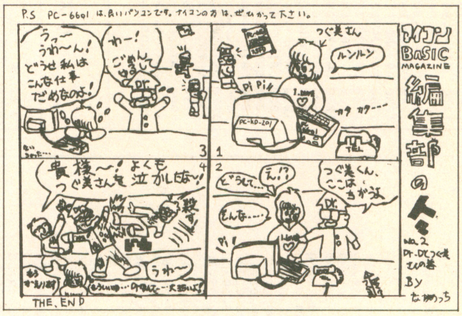
CHECKER FLAG

影：ギャハハハー　なんなんだ，このゲームは!!

編：イヤー，ウンチには，まいりましたね。

Dr.D：アイデアもすごいがプログラムもすごい。EXEC&H××××では，何をしているのかわからないから，ルーチンを説明する表を作ってほしかったぞ。

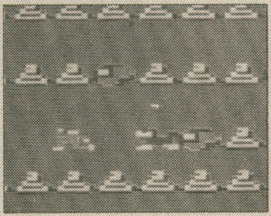
by なかのっち



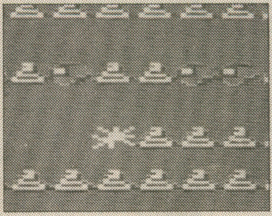
評…うえーんDrが泣かせたー(つぐ美)



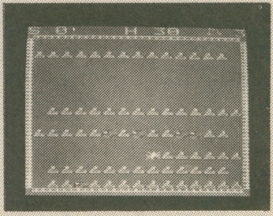
《写真1》タイトル画面



《写真2》ドラムの音で犬が突進してくる逃げろ！



《写真3》ボーン！　犬につかまりました



《写真4》ゲーム画面

★最近，テストの答えに「©」と書くと(株)ナムコと書きたくなる。(秋田県男鹿市・ラリーX1c)……【影：テストといえば，消しゴムで作ったサイコロが役立っていたなあ。編：このコーナーもサイコロで選んでたりして…。】

★プログラムのテープからのロード

まず**リスト1**をLOAD"M"して，つぎにこれをRUNさせると，マシン語がRAMに書き込まれます。終わると音がして入力待ちになるので，NEW RET でBASIC部分を消してしまいます。さらに**リスト2**を，LOAD"D"して，これをRUNすればゲームが始まります。

最後に

㊙テクニックとして，右から突進してくる犬に，タイミングを合わせて，ぶつかりますと，スリヌケができます。



by H・Kita

評…アハハ，僕の新製品？(影)

《リスト1》マシン語データのリスト

```
10 SCREEN 3,2,2:COLOR 1,1,1:CLS
20 COLOR 2:LOCATE2,4:PRINT "Lonesome Dog"
30 COLOR 3:LOCATE1,11:PRINT "wait for a moment gentlemen !"
60 FOR I=&HD800 TO &HDDC4:READA$:A=VAL("&h"+A$)
70 POKEI,A:NEXT
80 PLAY "a":END
1000 DATA21,9F,E3,CD,25,D8,21,80,E3,CD,25,D8,F5,3E,1E,32
1010 DATA26,D8,3E,01,32,2E,D8,21,81,E3,CD,25,D8,21,01,F9
1020 DATACD,25,D8,F1,C9,06,1E,C5,E5,CD,36,D8,E1,01,01,00
1030 DATA09,C1,10,F3,C9,00,11,50,D8,06,04,C5,06,02,1A,77
1040 DATA13,23,10,FA,01,1E,00,09,C1,10,F0,C9,00,00,00,00
1050 DATA55,00,A6,00,A6,00,55,00,55,00,00,00,00,00,00,CD
1060 DATA61,10,FE,04,C2,9C,D8,2A,D8,D8,01,20,00,AF,ED,42
1070 DATA7E,FE,55,C2,B0,DB,3E,01,32,DC,D8,C9,2A,D8,D8,CD
1080 DATA36,D8,C9,CD,80,D9,01,00,01,AF,ED,42,22,D8,D8,21
1090 DATAE0,D9,22,37,D8,2A,D8,D8,CD,36,D8,C9,FE,08,C2,00
1100 DATAD9,2A,D8,D8,01,01,01,ED,4A,7E,FE,55,C2,D0,DB,3E
1110 DATA01,32,DC,D8,C9,2A,D8,D8,CD,36,D8,C9,C3,92,D9,01
1120 DATA00,01,ED,4A,22,D8,D8,21,E0,D9,22,37,D8,2A,D8,D8
1130 DATACD,36,D8,C9,C9,00,00,00,09,F5,09,F5,00,00,00,00
1140 DATA02,84,01,48,2A,A8,22,80,12,A8,02,08,6A,08,40,05
1150 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1160 DATAFE,10,C2,40,D9,2A,D8,D8,01,42,00,ED,4A,7E,FE,A6
1170 DATAC2,F0,DB,3E,01,32,DC,D8,C9,2A,D8,D8,CD,36,D8,C9
1180 DATAC3,A4,D9,01,02,00,ED,4A,22,D8,D8,21,E0,D8,22,37
1190 DATAD8,2A,D8,D8,CD,36,D8,C9,C9,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1200 DATAFE,20,C2,7A,D9,2A,D8,D8,01,1F,00,00,ED,4A,7E,FE
1210 DATAA6,C2,10,DC,3E,01,32,DC,D8,C9,2A,D8,D8,CD,36,D8
1220 DATAC9,C3,B6,D9,01,02,00,AF,ED,42,22,D8,D8,21,D0,D9
1230 DATA22,37,D8,2A,D8,D8,CD,36,D8,C9,C9,00,00,00,00,00
1240 DATA21,F0,D8,22,37,D8,2A,D8,D8,CD,36,D8,2A,D8,D8,C9
1250 DATA86,D8,21,F0,D8,22,37,D8,2A,D8,D8,CD,36,D8,2A,D8
1260 DATAD8,C3,BF,D8,21,F0,D8,22,37,D8,2A,D8,D8,CD,36,D8
1270 DATA2A,D8,D8,C3,23,D9,21,F0,D8,22,37,D8,2A,D8,D8,CD
1280 DATA36,D8,2A,D8,D8,C3,64,D9,00,00,00,00,00,00,00,00
1290 DATA12,80,21,40,2A,A8,02,88,2A,84,20,80,20,A9,50,01
1300 DATA12,84,21,48,2A,A8,82,80,0A,A0,20,08,08,20,14,14
1310 DATA0F,00,67,0F,57,0F,0F,FC,0F,FC,3F,FC,14,15,54,05
1320 DATA2A,D8,D8,ED,5B,DA,D8,AF,ED,52,D2,90,DA,2A,DA,D8
1330 DATA01,20,00,AF,ED,42,7E,FE,55,C2,29,DA,21,F0,D9,22
1340 DATA37,D8,2A,DA,D8,CD,36,D8,C9,2A,DA,D8,01,01,00,AF
1350 DATAED,42,7E,FE,55,C2,5D,DA,21,F0,D8,22,37,D8,2A,DA
1360 DATAD8,CD,36,D8,2A,DA,D8,01,00,01,AF,ED,42,22,DA,D8
1370 DATA21,F0,D9,22,37,D8,2A,DA,D8,CD,36,D8,C9,C3,50,DB
1380 DATA22,37,D8,2A,DA,D8,CD,36,D8,2A,DA,D8,01,02,00,AF
1390 DATAED,42,22,DA,D8,21,F0,D9,22,37,D8,2A,DA,D8,CD,36
1400 DATAD8,C9,C9,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1410 DATA2A,DA,D8,01,00,01,ED,4A,7E,FE,55,C2,AB,DA,21,10
1420 DATADB,22,37,D8,2A,DA,D8,CD,36,D8,C9,2A,DA,D8,01,01
1430 DATA00,ED,4A,7E,FE,55,C2,DD,DA,21,F0,D8,22,37,D8,2A
1440 DATADA,D8,CD,36,D8,2A,DA,D8,01,00,01,ED,4A,22,DA,D8
1450 DATA21,10,DB,22,37,D8,2A,DA,D8,CD,36,D8,C9,C3,20,DB
1460 DATA22,37,D8,2A,DA,D8,CD,36,D8,2A,DA,D8,01,02,00,00
1470 DATAED,4A,22,DA,D8,21,10,DB,22,37,D8,2A,DA,D8,CD,36
1480 DATAD8,C9,C9,FF,00,00,FF,FF,00,00,FF,FF,00,00,FF,FF
1490 DATA00,F0,F0,D9,F0,D5,3F,F0,3F,F0,3F,FC,54,14,50,15
1500 DATAED,5F,CB,3F,CB,3F,CB,3F,CB,3F,00,00,C3,80,DB,37
1510 DATADB,21,40,DB,C3,E0,DA,21,40,DB,C3,E0,DA,C9,FF,FF
1520 DATA01,40,02,70,0D,70,07,F0,35,5C,1F,F7,D5,57,3F,FC
1530 DATAED,5F,CB,3F,CB,3F,CB,3F,CB,3F,CB,3F,C3,96,DB,96
1540 DATADB,21,70,DB,C3,60,DA,21,40,DB,C3,60,DA,C9,FF,FF
1550 DATA0F,F0,3F,A8,D7,AA,D7,AA,FF,AB,EA,BF,2A,BC,0A,F0
1560 DATAFE,00,C2,8B,DB,21,40,DB,C3,E0,DA,FE,01,C2,37,DB
1570 DATA21,70,DB,C3,E0,DA,FE,00,C2,A1,DB,21,40,DB,C3,60
1580 DATADA,FE,01,C2,67,DB,21,70,DB,C3,60,DA,00,00,FF,FF
1590 DATAFE,3F,C2,BC,DB,CD,76,D8,C9,00,00,00,FE,0A,C2,CB
1600 DATADB,CD,38,DC,CD,CD,1B,CD,83,D8,C9,C3,83,D8,FF,FF
1610 DATAFE,40,C2,DC,DB,CD,AF,D8,C9,00,00,00,FE,F0,C2,EB
1620 DATADB,CD,38,DC,CD,GD,1B,CD,BC,D8,C9,C3,BC,D8,FF,FF
1630 DATAFE,0D,C2,FC,DB,CD,13,D9,C9,00,00,00,FE,D7,C2,0B
1640 DATADC,CD,38,DC,CD,CD,1B,CD,20,D9,C9,C3,20,D9,FF,FF
1650 DATAFE,70,C2,1C,DC,CD,54,D9,C9,00,00,00,FE,A8,C2,2B
1660 DATADC,CD,38,DC,CD,CD,1B,CD,61,D9,C9,C3,61,D9,FF,FF
1670 DATA14,00,FF,FF,FF,FF,FF,FF,21,02,E2,00,00,00,06,05
1680 DATAC5,E5,CD,4E,DC,E1,01,02,00,09,C1,10,F3,C9,11,80
1690 DATADC,06,0C,C5,06,02,1A,77,13,23,10,FA,01,1E,00,09
1700 DATAC1,10,F0,2A,30,DC,23,22,30,DC,00,00,00,C9,00,00
1710 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1720 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1730 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1740 DATA00,00,00,FF,FF,FF,FF,FF,F5,3E,FF,3D,FE,00,C2,AB
1750 DATADC,F1,C9,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1760 DATA2A,D8,D8,ED,4B,DA,D8,AF,ED,42,CA,D1,DC,C9,00,00
1770 DATA00,3E,01,32,DC,D8,C9,C9,C3,18,DD,CD,EF,DC,C9,06
1780 DATA0A,C5,E5,CD,EF,DC,E1,01,82,00,09,C1,10,F3,C9,11
1790 DATA4F,D8,06,04,C5,06,02,1A,77,13,23,10,FA,01,1E,00
1800 DATA09,C1,10,F0,C9,FF,0F,F0,FF,FF,D7,D7,D7,D7,FF,FF
1810 DATA3F,FC,14,14,54,15,FF,FF,21,80,E3,CD,EF,DC,21,00
1820 DATAF9,CD,EF,DC,3E,08,32,F3,DC,21,D0,D9,22,F0,DC,21
1830 DATA07,F3,CD,EF,DC,21,1A,E2,CD,EF,DC,00,00,00,00,00
1840 DATA00,00,00,00,00,00,00,3E,04,32,F3,DC,21,4F,D8,22
1850 DATAF0,DC,C3,DE,DC,00,00,00,3E,02,32,2E,D8,3E,0E,32
1860 DATA26,D8,21,40,DB,22,37,D8,3E,08,32,3A,D8,21,01,E6
1870 DATACD,25,D8,21,01,F6,CD,25,D8,21,03,EE,CD,25,D8,C9
1880 DATA03,F1,CD,25,D8,C9,FF,FF,3E,02,32,2E,D8,3E,01,32
1890 DATA26,D8,21,40,DB,22,37,D8,3E,08,32,3A,D8,21,1D,EE
1900 DATACD,25,D8,C9,FF,FF,FF,FF,10,41,04,44,01,50,41,55
1910 DATA15,50,05,04,11,01,41,00,21,A8,DD,22,37,D8,2A,D8
1920 DATAD8,CD,25,D8,C9
```

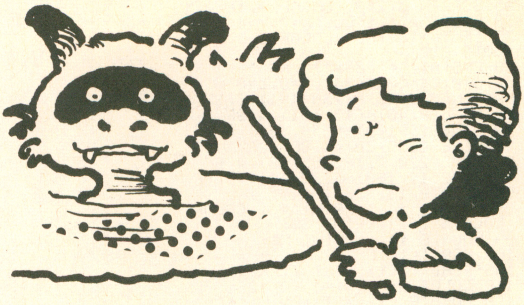
《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 SCREEN 3,2,2:COLOR 1,1,1:CONSOLE,,,0 :CLS
20 COLOR 2:LOCATE2,4:PRINT "Lonesome Dog"
30 COLOR 3:LOCATE1,11:PRINT "Good luck gentlemen !"
40 GOSUB380
50 FOR I=0 TO1000:NEXT
80 D=3:H=0:S=0
90 POKE&HDC30,0:POKE&HDC31,0
100 GOSUB380
110 POKE&HD826,&H2C:POKE&HD82E,&H80:POKE&HD837,&H50:POKE&HD838,&HD8
120 POKE&HD83A,&H04
130 SCREEN 3,2,2:COLOR 1,1,1:CLS
140 COLOR 2:LOCATE 0,0:PRINT"S"
150 COLOR 2:LOCATE 7,0:PRINT"H";H
160 EXEC&HD800
170 POKE&HD8DA,&H1D:POKE&HD8DB,&HF8
180 POKE&HD8D8,&H07:POKE&HD83A,&H08:POKE&HD8D9,&HF3
190 EXEC&HDCD8:EXEC&HDD58
200 COLOR 2:LOCATE14,0:PRINT D
210 EXEC&HD85F
220 COLOR 2:LOCATE1,0:PRINT PEEK(&HDC30)+PEEK(&HDC31)*256
230 EXEC&HDA00
240 EXEC&HDD88
250 REM
260 EXEC&HDCC0
270 IF PEEK(&HD8DC)=1THENPOKE&HD8DC,0:GOTO 300
280 GOTO 210
300 REM
310 SOUND6,230:SOUND7,3:SOUND8,16:SOUND9,18
320 SOUND10,19:SOUND12,18:SOUND13,3
330 EXEC&HDDB8
340 FOR I=0 TO1000:NEXT:SOUND7,56
350 D=D-1
360 IFD=0THEND=3:GOTO 410
370 GOTO 100
380 SOUND6,10:SOUND7,&HF0
390 PLAY "S0M3000L5004E8EEEE8E8"
400 RETURN
410 PLAY "o6s8agfeafg"
420 COLOR 2:LINE(6,70)-(248,116),,BF
430 COLOR 3:LOCATE3,7:PRINT "GAMEisOVER"
440 COLOR 3:LOCATE3,8:PRINT "REPLAY?Y/N"
450 S=PEEK(&HDC30)+PEEK(&HDC31)*256
460 IF S>HTHENH=S
470 S=0:POKE&HDC30,0:POKE&HDC31,0
480 K$=INKEY$
490 IF K$="y"THENGOTO 90
500 IF K$="n"THENEND
510 GOTO 480
```

★僕の弟は毎日口ぐせのようにBEEPと言っている。（長崎県西彼杵郡・池上康徳14才）……【編：夏になると「ベープ」と口うるさい人がいるけど，よほど蚊に悩まされてるんだろうなあ。影：ベープ，ベープ，かっかっかっ！】

ポップ&ポッピ Part 2

伊藤　英二



●ストーリー

前回で，数多くのオバケを退治したため，そのオバケのボスのジャイアント・サタンが，おこってしまい，ポップくんを石にしてしまいました。この魔法は，石になった後，ブロックが近づいて石をくだいてしまうという恐ろしい魔法でした。この魔法を解くのには，ピークポークの国の15の池に住む，ピークとポークに聞くしかないのです。

前回で，ポップくんに助けてもらったポッピちゃんが主人公です。

●あそびかた

カーソル↑↓で上，下にポッピちゃんを動かします。ただ，水の流れがあるのでまっすぐ上下には動きません。何も押していないときは右に行きます。

上を左右に動いているのは，ピーク，下にいるのはポーク，一番上にいる赤いのが，ポッピちゃんです。水中にある岩をよけてピーク・ポークをつかまえてください。２匹ともつかまえると画面クリアです。

左右のカベに２回ぶつかると，ダメージ１となります(岩にぶつかると１回でダメージ１)。全部でダメージ５になると，GAME　OVER!!

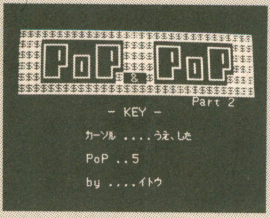
右上に石にされたポップくんがいます。左からブロックが，だんだん近づいてくるのでポップくんに当たるまでに画面をクリアしてください。画面は，15面あります。

なお，画面をクリアするごとに，ピーク・ポークに，魔法を解くためのキーワードを教えてもらえます。これを15個集めると，ポップくんは，助け出されます。

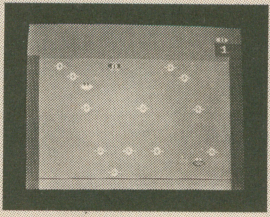
CHECKER FLAG

編：Dr.Dからワンポイント・アドバイスがあるそうです。

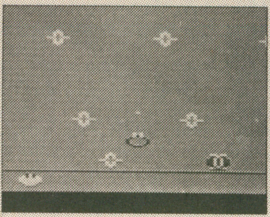
Dr.D：まとめられるFOR　NEXTはまとめること。あたりまえのようだが，うっかり忘れることもあるものだ。このプログラムだと100行と110行のFORは一つにまとめることができるぞ。



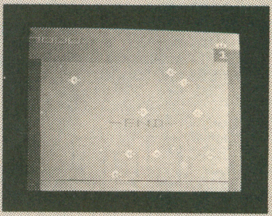
《写真１》タイトル画面



《写真２》ポップくんを助けだせ！　ポッピちゃんが主人公



《写真３》ピーク・ポークをつかまえろ！　右にいるのがポッピです



《写真４》ゲーム・オーバー！ダメージが多すぎた

★うちのマルちゃん(マルチ８)にはお友達(ソフト)が少ない。みんなで増やして！(広島県佐伯郡・イーダ14才)
……【影：うちのサイちゃんの友達も増やしてよ，何しろホレ！編：たったの120円。影：悲しいサイフちゃん!!】

ポップ&ポッピ Part 2のプログラム・リスト

```
10 REM *** P&P 2 ***
15 REM *** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ***
20 T=1:DIM FY(12):GOSUB 565
25 SCREEN 3,2,2:CONSOLE0,16,0,1
30 COLOR 2,1,1:CLS:X=7:Y=4
35 IF T=>16 THEN COLOR 2,3,1:CLS
:GOTO 680
40 F=5:A$="♥":Z$=")":X$="("
50 G=0:C$=CHR$(34):J=0:D=0
60 LINE(15,45)-(238,191),3,BF
65 LINE(0,40)-(15,191),4,BF
70 LINE(15,179)-(238,191),4,BF
75 LINE-(255,30),4,BF:PLAY"V15"
80 LINE(220,22)-(255,38),4,BF
85 LINE(17,180)-(236,191),3,BF
90 LOCATE 13,2:PRINT T;
95 LOCATE 14,1:PRINT"●";:COLOR 4
:LOCATE 14,1:PRINT Z$;
99 LOCATE 14,1:PRINT X$;
100 FOR I=1 TO 12
105 READ FY(I):NEXT I:FX=2
110 COLOR 2:FOR I=1 TO 12
120 LOCATE FX,FY(I):PRINT"♦";
130 COLOR 3:LOCATE FX,FY(I):PRIN
T"*";:COLOR 2:FX=FX+1:NEXT I
140 Z=3:V=6:N=13:M=13:K=0
150 REM *** ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ***
160 A=PEEK(&HFECA):EXEC &H1061
170 IF A=8 THEN Y=Y+1:IF G=0 THE
N G=1
180 IF A=4 THEN Y=Y-1:IF G=1 THE
N G=0
185 IF Y<=4 THEN Y=4
190 LOCATE X,Y:PRINT A$;:COLOR 2
:LOCATE X,Y:PRINT Z$;
200 LOCATE X,Y:PRINT X$;
210 LOCATE Z,V:PRINT"●";
220 COLOR 4:LOCATE Z,V:PRINTC$;
230 LOCATE N,M:PRINT"○";
240 COLOR 2:LOCATE N,M:PRINTC$;
250 FOR I=1 TO 12
260 IF X=FX THEN IF Y=FY(I) THEN
 F=F-1:L=1
270 FX=FX+1:NEXT I:J=J+1
280 IF X=Z THEN IF Y=V THEN PLAY
"L8O4ECF.L8O7FFA":GOTO 420
290 IF X=N THEN IF Y=M THEN PLAY
"L8O7FFA.L8O4ECF":GOTO 440
300 COLOR 3:LOCATE X,Y:PRINT A$;
:LOCATE X,Y:PRINT Z$;
310 LOCATE X,Y:PRINT X$;
320 LOCATE Z,V:PRINT"●";:LOCATE
Z,V:PRINT C$;
330 LOCATE N,M:PRINT"●";:LOCATE
N,M:PRINT C$;:Z=Z+1
340 IF G=0 THEN X=X-1
350 IF G=1 THEN X=X+1
360 N=N-1:IF J=>6 THEN LOCATE K,
1:PRINT"□";:K=K+1:J=0
370 IF L=1 THEN PLAY"L16EF":L=0
380 IF Z=>14 THEN Z=1
385 IF K=>14 THEN LINE(80,80)-(1
80,110),3,BF:F=0:PLAY N$
390 IF N=<1 THEN N=13
400 IF X<=1 THEN F=F-0.5:X=1:L=1

405 IF X=>14 THEN F=F-0.5:X=14:L
=1
410 IF Y=>14 THEN Y=14:L=1
412 PLAY"L16O7EBF":Q=2:COLOR 4
413 IF F=0 THEN LOCATE 6,9:PRINT
"-END-";:GOTO 413
415 FX=2:GOTO 160
420 D=D+1:IF D=>2 THEN 460
430 V=15:GOTO 160
440 D=D+1:IF D=>2 THEN 460
450 M=15:GOTO 160
460 FOR I=1 TO 14
470 COLOR ,,2:COLOR ,3,1:NEXT I
480 CLS:FOR P=1 TO 5
490 READ X(P):READ Y(P):NEXT P
500 LINE(220,160)-(220,160),2
510 FOR P=1 TO 5
520 LINE-(X(P),Y(P)),2:NEXT P
530 FOR I=1 TO 800 :NEXT I
560 T=T+1:PLAY"L8O5FFE.L8O7FE.L1
6O4ABED":GOTO 30
565 REM *** ｻﾌﾞ ﾙｰﾁﾝ ***
566 SCREEN 2,2,2:CONSOLE0,16,0,1
:COLOR 1:CLS
570 A$="[graphic characters]":X=3:Y=1
575 B$="[graphic characters]":O=0
580 C$="[graphic characters]":COLOR 2
585 E$="[graphic characters]"
590 F$="$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
$$$$$$$":FOR I=1 TO 6
595 LOCATE 0,0:PRINT F$;:O=O+1
600 NEXT I:COLOR 1:FOR I=1 TO 2
605 LOCATE X,Y:PRINT A$;:Y=Y+1
610 LOCATE X,Y:PRINT B$;:Y=Y+1
615 LOCATE X,Y:PRINT C$;:Y=Y+1
620 LOCATE X,Y:PRINT E$;:X=18
625 Y=1:NEXT I:LOCATE 14,4
630 PRINT" & ";:LOCATE 12,7
635 PRINT"- KEY -";:LOCATE 8,9
640 PRINT" ｶｰｿﾙ ....うえ、した";
644 LOCATE 23,6:PRINT"Part 2";
645 LOCATE 9,11:PRINT"PoP ..5";
650 LOCATE 9,13:PRINT"by ....ｲﾄｳ
";
655 N$="L64O4AO6C8D8E.L16O6AO5CE
EFBC.L16O6EADDCAF"
656 FOR I=1 TO 20
670 PLAY"V15L32O4FEDC":NEXT I
675 RETURN
680 LOCATE 1,4:PRINT"ﾎﾟｯﾌﾟくん は、ふ
゛ち゛";:LOCATE 2,5
685 PRINT"たすけ だ゛されました!!";
690 COLOR 4:LOCATE 3,8:PRINT" 7月
 by.ｲﾄｳ";:COLOR 2
695 LOCATE 3,11:PRINT"PoP & PoP"
;:LOCATE 6,13:PRINT"Part 2";
699 PLAY N$:GOTO 680
700 REM *** DATA ***
710 DATA 4,5,8,12,14,12,8,12,4,5
,8,12
720 DATA 130,0,40,160,220,50,40,
50,220,160
730 DATA 6,6,9,14,10,10,14,4,5,6
,14,5
740 DATA 130,0,40,160,130,90,220
,160,220,160
750 DATA 9,11,9,6,8,12,14,8,5,5,
6,9
760 DATA 130,0,122,110,30,165,22
0,160,220,160
770 DATA 4,5,6,7,10,11,10,11,7,6
,5,4
780 DATA 255,80,130,0,0,80,40,16
0,220,160
790 DATA 8,12,9,12,11,10,9,8,12,
8,9,11
800 DATA 40,160,220,50,40,50,230
,50,50,160
810 DATA 14,4,14,4,13,4,13,4,13,
4,13,4
820 DATA 40,50,130,105,220,50,40
,160,130,105
830 DATA 14,7,6,7,6,7,6,7,6,7,6,
14
840 DATA 220,20,40,20,40,160,220
,160,220,160
850 DATA 5,14,5,14,5,7,7,5,14,5,
14,5
860 DATA 130,130,40,160,130,191,
220,160,220,160
870 DATA 6,14,11,9,12,11,14,8,12
,14,6,12
880 DATA 40,160,40,110,220,110,2
20,50,40,50
890 DATA 6,5,4,5,6,7,8,9,10,11,1
2,13
900 DATA 0,0,255,0,0,191,255,191
,220,160
910 DATA 5,14,5,14,5,14,5,14,5,1
4,5,14
920 DATA 220,30,220,160,40,30,40
,160,40,30
930 DATA 6,12,10,9,5,7,8,6,13,10
,7,5
940 DATA 130,0,40,160,220,160,13
0,191,40,160
950 DATA 4,14,5,9,9,9,9,9,9,5,14
,4
960 DATA 240,20,220,160,130,20,4
0,160,20,20
970 DATA 4,7,11,13,6,10,8,12,5,9
,14,7
980 DATA 60,30,180,30,40,160,160
,160,210,40
990 DATA 12,12,7,8,9,6,5,6,5,11,
13,7
1000 DATA 100,0,100,191,100,168,
220,160,220,160
```

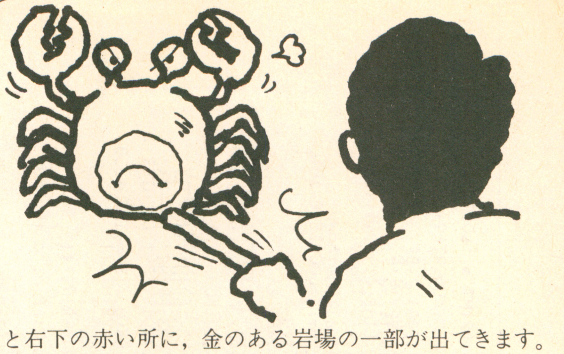
★

★

★影さん，きみはベーマガの大スターだ。正確に言うとモンスター!?(愛知県刈谷市・西岳秀樹12才)……【影：おだてるふりしてコキおろす。インケンだ／まるで編集長だ／編：…誰がイン○○だって？影：は？】

カニ and カネ

白岩　次郎



内　容

ある日，影さんは海からの帰り，サイフの中をのぞくと一円玉がなくなっていたのに気づきました。海には，たちの悪いカニがいます。画面の上に棒があります。棒でカニの口のところをつっついてください。

遊びかた

棒を左右にカーソル・キーで動かし，カニをやっつけてください。カニをつっつくたびに色が変わります。黒い時につっつくとカニが死にます。カニを全部殺すと右下の赤い所に，金のある岩場の一部が出てきます。その場所を棒でつっつくと，金を取ることができます。3面おきにボーナス・ラウンドがあるのでアワをうまく取ってください。途中からカニの数が多くなります。

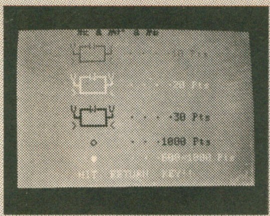
CHECKER FLAG

Dr.D：11才の投稿におどろいたがプログラムもしっかりしているのでもっとおどろいてしまった。しかしむだが目立つな。IF文で同じ判定を何度もしておるな。IF文を減らせば，その分速くなるので，もっと考えてからプログラムを作りたまえ。

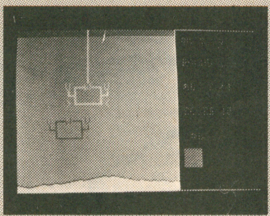
編：460行からは，もっと簡単になりますよ。

カニ and カネのプログラム・リスト

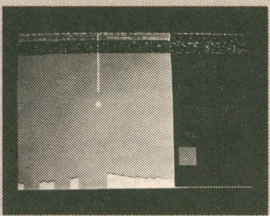
```
10 SCREEN 4,2,2:COLOR ,2:CLS
20 GOSUB1150
30 PA$="T100v15er40efgr40gfe"
40 PB$="dcr40cder64ed40r30d"
50 PC$="dcr30cdedr30c10r64c"
60 P1$="V1505C64G64"
70 P2$="V1504C32D32E32"
80 DIMD(30):CP=2:CO=0:Q=10:X(1)=INT(RND(
1)*15)+1:CONSOLE,,0,0:Y=1
90 X(2)=INT(RND(1)*13)+1:Y(1)=15:Y(2)=11
:2=0:H=0:C(1)=3:C(2)=3
100 Y(3)=15:C(3)=3:CM(3)=5
110 LINE(200,0)-(319,200),1,BF
120 LINE(200,0)-(319,200),4,B:LOCATE26,1
0:COLOR3:PRINT"SCORE 0"
130 LOCATE26,1:PRINT"かに & かね"
140 LOCATE26,7:PRINT"あと";CP;"  ひき"
150 LOCATE27,13:PRINT"かね"
160 LOCATE26,4:PRINT"ROUND";Y
170 LINE(26*8-1,149)-STEP(22,22),3,BF
180 LINE(0,0)-(199,9),3,BF:T=190:PSET(0,
190),1
190 FORI=0TO200STEP5:LINE-(I,T),1:IFRND(
1)>.5ANDT>180THENT=T-1:GOTO210
200 IFT<198THENT=T+1
210 NEXT:PAINT(0,200),4,1
220 IFY=5ANDCM(3)=5THENCM(3)=0:GOTO1370
230 FORI=1TO3:IFCM(I)=5THEN330
```



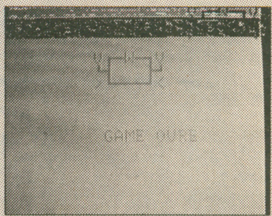
《写真1》タイトル画面



《写真2》棒でカニをつっついちゃえ！



《写真3》やった！　お金を見つけたゾー



《写真4》アー！　カニが陸まで進入しちゃった

★MZ－301…実は三菱電機のズボンプレッサーでした。（群馬県富岡市・AS）……【影：毎年ボーナスでアイロンを買おうと思ってるんだが，今だに買えずズボンヨレヨレ!!編：さらに，寝押しの後の二重の折れ目！】

```
240 LOCATEX(I),Y(I):COLOR2:PRINT"V┏W┓V"
250 LOCATEX(I),Y(I)+1:PRINT"┥    ┝":LOCATEX(I),Y(I)+2
260 PRINT ">┗━━┛<":Y(I)=Y(I)-1
270 R=RND(1):IFR>.7ANDX(I)<18THENX(I)=X(I)+1
280 IFR<.3ANDX(I)>0THENX(I)=X(I)-1
290 LOCATEX(I),Y(I):COLORC(I):PRINT"V┏W┓V"
300 LOCATEX(I),Y(I)+1:PRINT"┥    ┝":LOCATEX(I),Y(I)+2
310 PRINT ">┗━━┛<":IFY(I)=0THEN900
320 PLAY "T200V1502T250C8F8"
330 NEXT
340 FORI=1TO3:A=STICK(0):IFA=0THEN400
350 LOCATEQ,0:COLOR3:PRINT"|"
360 IFA=7ANDQ>0THENQ=Q-1
370 IFA=7ANDQ=0THENQ=24
380 IFA=3ANDQ<25THENQ=Q+1
390 IFA=3ANDQ=25THENQ=0
400 LOCATEQ,0:COLOR4:PRINT"|"
410 FORJ=1TO10-CP:IFSTRIG(0)=1THEN430
420 NEXTJ,I:GOTO 220
430 IFCO=CPTHEN2=2+1
440 FORO=1TO17:FORI=1TO3:IFCM(I)<>5ANDQ=X(I)+3ANDY(I)=OTHEN530
450 NEXT:LOCATEQ,O:COLOR4:PRINT"|":NEXT
460 IFCO=CPTHENLINE(Q*8-8,180)-(Q*8+12,200),2,BF
470 IFCO=CPANDC1=QTHEN670
480 IFQ=C1-1ANDCP=COTHENLOCATEC1,18:COLOR4:PRINT"●":TALK"F2 KANEOTORE."
490 IFQ=C1+1ANDCP=COTHENLOCATEC1,18:COLOR4:PRINT"●":TALK"F2 KANEOTORE."
500 FORP=17TO1STEP-1:LOCATEQ,P:COLOR2:PRINT"|":NEXT
510 IFCO=CPAND2=5THEN780
520 GOTO 740
530 C(I)=C(I)+1:H=H+(C(I)-3)*10:IFC(I)<>6THENPLAYP1$
540 IFC(I)=6THENPLAY P2$
550 FORP=OTO1STEP-1:LOCATEQ,P:COLOR2:PRINT"|":NEXT
560 IFC(I)=6THEN580
570 GOTO 740
580 CO=CO+1:IFCO=CPORCP-CO=1THENCM(I)=5
590 LOCATEX(I),Y(I):COLOR2:PRINT"V┏W┓V"
600 LOCATEX(I),Y(I)+1:PRINT"┥    ┝":LOCATEX(I),Y(I)+2
610 PRINT ">┗━━┛<"
620 X(I)=INT(RND(1)*18)+1:Y(I)=15:C(I)=3:IFCP=COTHEN650
630 IFI>1THEN1380
640 GOTO 740
650 C1=INT(RND(1)*19)+1:GET@(C1*8-8,180)-(C1*8+12,200),D
660 PUT@(208,150),D,PSET:GOTO 740
670 LOCATEC1,18:COLOR4:PRINT "●"
680 TALK"M2 KANEMIQKE.":H=H+500+100*(7-(2+1))
690 LINE(26*8-1,149)-STEP(22,22),3,BF
700 IFCP<10THENCP=CP+2
710 IFCP>5THENL=2
720 CO=0:CM(1)=0:CM(2)=0:Y(1)=11
730 GOTO 800
740 LINE(32*8,100)-(38*8,110),1,BF:LOCATE31,10:COLOR3:PRINTH
750 LINE(29*8,70)-(31*8,80),1,BF:LOCATE29,7:COLOR3:PRINTCP-CO
760 GOTO 220
770 LINE(26*8-1,149)-STEP(22,22),3,BF
780 TALK"M2 BAKA.":CM(1)=0:CM(2)=0:CO=0:Y(1)=11:2=0
790 LINE(26*8-1,149)-STEP(22,22),3,BF:GOTO 840
800 PLAYPA$+PB$+PA$+PC$
810 FORI=17TO1STEP-1:LOCATEQ,I:COLOR2:PRINT"|"
820 LOCATEQ,I:COLOR4:PRINT"●":LOCATEQ,I+1:COLOR2:PRINT "●"
830 FORO=1TO50:NEXT:NEXT:LOCATEQ,1:COLOR2:PRINT"●"
840 LINE(0,180)-(199,200),2,BF
850 LINE(200,0)-(319,200),4,B
860 T=190:PSET(0,190),1:2=0
870 FORI=0TO200STEP5:LINE-(I,T),1:IFRND(1)>.5ANDT>180THENT=T-1:GOTO890
880 IFT<198THENT=T+1
890 NEXT:PAINT(0,200),4,1:GOTO940
900 TALK"F2 GE-MU O-BA-.":LOCATE10,10:COLOR3:PRINT"GAME OVRE"
910 IFSTRIG(0)=1THEN910
920 IFSTRIG(0)=0THEN920
930 RUN
940 IFINT((Y+1)/3)<>(Y+1)/3THEN1350
950 TALK"F2 BO-NASURAUXDO.":TALK"F2 AWAOTOQTEKUDASAI."
960 R=INT(RND(1)*15)+5
970 LOCATER-3,15:COLOR3:PRINT"V┏W┓V"
980 LOCATER-3,16:COLOR3:PRINT"┗┫  ┣┛"
990 LOCATER-3,17:COLOR3:PRINT">┗━━┛<"
1000 X(2)=R-3:FORI=14TO1STEP-1:LOCATER,I:COLOR1:PRINT"○"
1010 FORE=1TO2:A=STICK(0):IFA=0THEN1050
1020 LOCATEQ,0:COLOR3:PRINT"||"
1030 IFA=7ANDQ>0THENQ=Q-1
1040 IFA=3ANDQ<25THENQ=Q+1
1050 LOCATEQ,0:COLOR4:PRINT"||"
1060 NEXT
1070 LOCATER,I:COLOR 2:PRINT"○":U=RND(1)
1080 IFU>.7ANDR>0THENR=R-1
1090 IFU<.3ANDR<24THENR=R+1
1100 NEXT:LOCATER+1,I:COLOR3:PRINT"|":IFR=QORR=Q+1THEN1130
1110 PLAY "T255V1502C2"
1120 T=100:GOTO 1350
1130 PLAY"07V15T255C64D64E64F64G64A64B6408C64D64E64F64G64":H=H+1000
1140 T=100:GOTO 1350
1150 LOCATE10,0:COLOR1:PRINT "かに & かげ & かね":PRINT:COLOR 3
1160 PRINT "              V┏W┓V"
1170 PRINT "              ┥    ┝   ・・・・10 Pts
1180 PRINT "              >┗━━┛<
1190 PRINT:COLOR 4
1200 PRINT "              V┏W┓V"
1210 PRINT "              ┥    ┝   ・・・・20 Pts
1220 PRINT "              >┗━━┛<
1230 PRINT:COLOR 5
1240 PRINT "              V┏W┓V"
1250 PRINT "              ┥    ┝   ・・・・30 Pts
1260 PRINT "              >┗━━┛<
1270 PRINT:COLOR 1:
1280 PRINT "                ○       ・・・1000 Pts
1290 PRINT:COLOR 4
1300 PRINT "                ●       ・・・600~1000 Pts"
1310 PRINT:PRINT "                 HIT  RETURN KEY!!"
1320 PLAY "V15T18005G8D8F8G8G8B-8G16F16D-4C8D4R4"
1330 IFINKEY$=CHR$(13)THENCLS:RETURN
1340 GOTO 1330
1350 LINE(8*32,40)-(8*34,50),1,BF:LOCATE32,4:COLOR3:Y=Y+1:PRINTY
1360 GOTO 740
1370 X(2)=INT(RND(1)*5)+1:X(3)=INT(RND(1)*5)+12:GOTO 230
1380 IFI=1THENX(2)=INT(RND(1)*5)+1
1390 IFI=3THENX(3)=INT(RND(1)*5)+10
1400 GOTO 740
```



★犬は「ＯＮＥ」と英語を話しますが，猫はどこの言葉を話すでしょう。(岐阜県美濃加茂市・ＭＣ－Ａ)………
【編：「ミャー」と名古屋弁で話します。影：この魚うミャー！うミャー！編：本当に猫みたいな人だ！】

LIVELY BALL

佐藤　丈樹

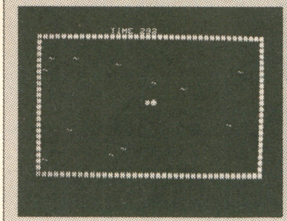


Let's PLAY

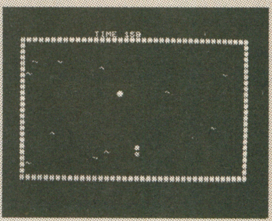
1, 2, 3, 5で左，下，右，上です。●をけって，「～」(ヘビ)をつぶしてください。TIME内にヘビをつぶせば「Congratulation」。ヘビにぶつかるか，TIMEが切れれば「GAME　OVER」です。

あとがき

ほんとは，ヘビを動かしたかったんだけど，プログラムが長くなっちゃうんでやめました（ショート・プログラムじゃなくなっちゃうからね！）。



《写真1》ライブリ・ボールの始まりー



《写真2》うまく操作して，ボールでヘビをつぶします

LIVELY BALLのプログラム・リスト

```
1 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
2 DEFINT A-Z:COLOR 7,32:PRINT CHR$(12)
3 DEF FNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
4 LINE(0,1)-(38,24);"#",7,B:T=300
5 BX=18:BY=12:X=19:Y=BY:COLOR 6
6 LOCATE BX,BY:PRINT "●♣";
7 SN=12:COLOR 4:FOR I=1 TO SN
8 H=RND(1)*37+1:U=RND(1)*21+2
9 F=FNP(H,U):IF F<>32 THEN 8
10 LOCATE H,U:PRINT CHR$(126);:NEXT
11 I=INP(0):W=(I=253)-(I=247):X=X+W
12 Q=(I=223)-(I=251):Y=Y+Q:F=FNP(X,Y)
13 IF F=126 THEN 31
14 IF F=236 THEN VX=W:VY=Q:GOSUB 27
15 IF F= 35 THEN GOSUB 27
16 COLOR 7:LOCATE X-W,Y-Q:PRINT " ";
17 COLOR 5:LOCATE X  ,Y  :PRINT "♣";
18 C=1-C:IF C THEN 11
19 COLOR 7:LOCATE BX,BY:PRINT " ";
20 BX=BX+VX:BY=BY+VY:F=FNP(BX,BY)
21 IF F=32 THEN 24
22 IF F=126 THEN GOTO 28
23 VX=-VX:VY=-VY:GOTO 20
24 COLOR 6:LOCATE BX,BY:PRINT "●";
25 T=T-1:COLOR 3:LOCATE 12,0
26 PRINT"TIME"T;:IF T THEN 11 ELSE 31
27 X=X-W:Y=Y-Q:W=0:Q=0:RETURN
28 FOR I=1 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
29 SN=SN-1:IF SN THEN 24
30 LOCATE 12,12:PRINT "Congratulation!
31 BEEP:LOCATE 14,14:PRINT "GAME OVER!
32 IF INKEY$="s" THEN RUN ELSE 32
33 REM ｲﾏﾏﾃﾞ 6ﾂﾓﾉ program ｶﾞ ﾎﾞﾂﾆ!
34 REM ｸﾞﾔｼﾞｲﾖｰ!
35 REM ﾃﾞｽｶﾗ ｺﾚﾊ ﾉｾﾃﾖ!! ﾈｪ,ﾈｪ,ﾈｴ!!!!
36 REM ｺﾚｶﾞ ｲｲﾀｶｯﾀ! by Bamboo
```

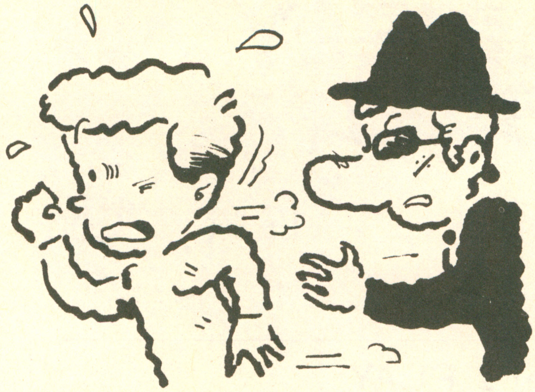
★猪汁(ししじる)，猪鍋，猪どん，猪シチュー，以上猪食審査員試食ずみ新案猪食7種中の4種。言えるか！(岡山県新見市・**比良雄一14才**)……【**編**：しししし……アーッ舌がこんがらがっちゃう。**影**：し…字が読めない！】

PC-8001/mkII/8801/mkII用

移植版

DOWN TOWN STORY

千葉　俊哉



○ストーリー

あなたはマフィアに追われてしまった。そこであなたは持っている爆弾でマフィアの車をやっつけるのであった。

○ゲームのやりかた

テンキーの[4]と[6]で左右に移動，[スペース]で爆弾を投げます。敵の車はカベの周りを回っているのですが，車がカベの向こう側を走っている時に爆弾を当ててください。しかしカベの上にはマフィアの下っぱのジョン君がいて，爆弾を投げるのをじゃまします。また，時々下りてきてあなたをつかまえます。これを防ぐにはジョン君が下りてくる時に爆弾をぶつけてやればいいのです。また，ジョン君のすぐそばで車を爆発させるとジョン君が落ちてきて，ミステリー・ポイント(100～900点)が入ります。

なお，車を爆発させると100点です。ジョン君を追いはらっても点にはなりません。

○最後に…

これはベーマガ84年4月号のＰＣ－9801用のものを移植したものです。ＰＣ－8001はテキストとグラフィックのスーパー・インポーズができないため，ジョン君を消すたびにビルの一部を書き直しているのですが，ＧＥＴ，ＰＵＴでやったのでは遅いのでマシン語でやっています。動きにこったのでプログラムが長くなってしまいました。

参考

ベーマガ84年4月号　ＰＣ－9801用
『ＤＯＷＮ　ＴＯＷＮ　ＳＴＯＲＹ』
秀和システムトレーディング(株)
『ＰＣ－8001マシン語活用ハンドブック』

CHECKER FLAG

編：ＰＣ－9801からの移植版だそうですが。

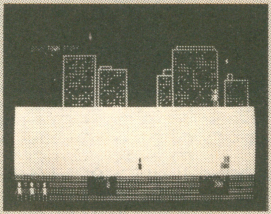
Dr.D：ＰＣ－8001と同じ，マイクロソフト系ＢＡＳＩＣだから，ＢＡＳＩＣ部のみだけならば，移植はそう難しくない。

編：すると，どこが難しいのですか？

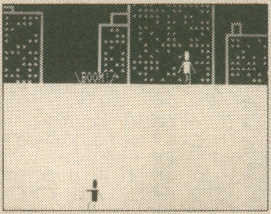
Dr.D：マシン語（9801は16bit ＣＰＵ）や，ラベル・ジャンプの部分が要注意ポイントだ。



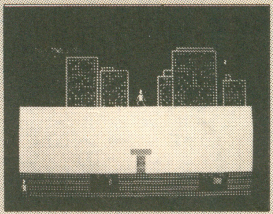
《写真1》タイトル画面



《写真2》マフィアに追われたあなたの運命は？



《写真3》カベの向こうの車を爆弾で！　ボーン！

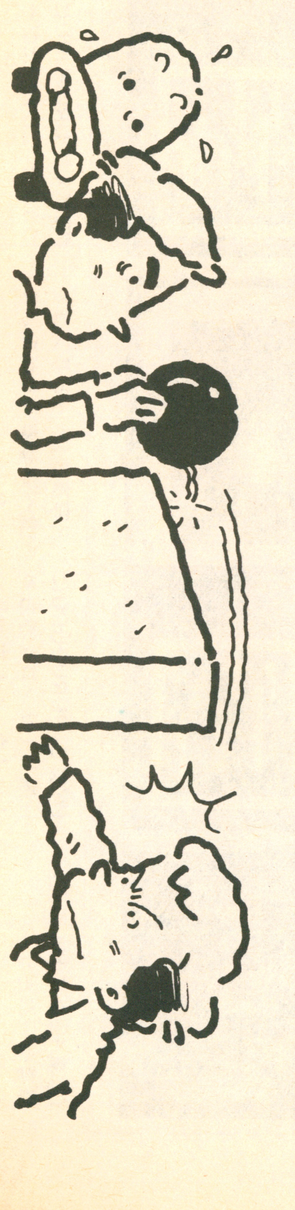


《写真2》ジョン君にじゃまされて，自分がボーン！

★今に見よ!!ナイコン族の底力を!!僕はアルコンをひがんでいるのではない。うらやましいだけなんだ～!!(千葉県八日市場市・影のかくし子12才)……【編：ナイコン族の団結は強いですねー。メゲズにがんばろう。】

移植版 DOWN TOWN STORY のプログラム・リスト

```
10 REM═══ DOWN TOWN STORY ═══
20 REM═══   By  T.Chiba   ═══
30 CLEAR600,&HDFFF:CONSOLE0,25,0,1:WIDTH80,25:DEFINTA-Y
40 DEFFNA$(A)=CHR$(31)+STRING$(A,CHR$(29))
50 REM *** ｶﾞﾒﾝ ***
60 COLOR1,0,1:PRINT CHR$(12):GOSUB 1500
70 FOR A=1 TO 10:LOCATE RND(1)*78,RND(1)*7:COLOR RND(1)*7+1:PRINT "･";:NEXT
80 RESTORE 1570:FOR A=1 TO 5:READ X,Y,X1:LINE(X,Y)-(X1,40),PSET,1,B
90 FOR YY=Y+2 TO 39 STEP 2:FOR XX=X+2 TO X1-2 STEP 2
100 IF RND(1)>.5 THEN PSET(XX,YY,6) ELSE PRESET(XX,YY,6)
110 NEXT XX,YY,A
120 RESTORE 1580:FOR A=1 TO 4:READ X,Y,X1,Y1:LINE(X,Y)-(X1,Y1),PSET,1,B:NEXT
130 LINE(0,10)-(78,20)," ",5,BF:LINE(78,9)-(78,20)," ",0
140 FOR A=10 TO 20:LINE A,2:NEXT
150 LOCATE5,0:COLOR3:PRINT"DOWN ";:COLOR5:PRINT"TOWN ";:COLOR4:PRINT"STORY";
160 COLOR7:LOCATE 68,2:PRINT "●"
170 LINE(0,21)-(77,24),"╪",1,BF
180 LINE(118,85)-(137,95),PSET,2,B:LINE(46,85)-(63,95),PSET,2,B
190 LINE(0,10)-(77,20)," ",5,BF
200 REM *** ﾋﾄ.etc ﾉ ｾｯﾃｲ ***
210 LM$(0)="▕●_"+FNA$(3)+"▔█▕"+FNA$(3)+"< ＼"
220 LM$(1)=CHR$(28)+"●"+FNA$(2)+"V█)"+FNA$(3)+" ▕("
230 RM$(0)="_●▕"+FNA$(3)+"▕█▔"+FNA$(3)+"/ >"
240 RM$(1)=CHR$(28)+"●"+FNA$(2)+"(█V"+FNA$(2)+")▏ "
250 FM$=" ● "+FNA$(3)+"/█)"+FNA$(3)+" ▏▏ "
260 TM$=" ● "+FNA$(3)+"▔█＼"+FNA$(3)+"(( "
270 TL$(0)=CHR$(28)+"●"+FNA$(2)+"/█＼"+FNA$(3)+"( ＼"
280 TL$(1)=CHR$(28)+"●"+FNA$(2)+"/█＼"+FNA$(3)+" ▕("
290 TR$(0)=CHR$(28)+"●"+FNA$(2)+"/█＼"+FNA$(3)+"/ )"
300 TR$(1)=CHR$(28)+"●"+FNA$(2)+"/█＼"+FNA$(2)+")▏ "
310 TD$=CHR$(255)+"●/"+FNA$(3)+"(█ "+FNA$(3)+"(("
320 C$(0)=CHR$(28)+"██"+FNA$(3)+"███"+FNA$(3)+"O O"
330 C$(1)="██"+FNA$(2)+"███"+FNA$(3)+"O O"
340 B$="＼|/"+FNA$(3)+"BOM"+FNA$(3)+"/|＼"
350 S$="＼●/"+FNA$(3)+" █ "+FNA$(3)+"/ ＼"
360 D$="┌ O"+FNA$(3)+"▁█●"+FNA$(3)+"   "
370 TF$="( )"+FNA$(3)+" █ "+FNA$(3)+"(●)"
380 REM *** ﾃﾞﾓ ***
390 LINE(0,10)-(77,20)," ",5,BF
400 COLOR3:LOCATE 60,21:PRINT "HI-SCORE";
410 COLOR4:LOCATE 25,21:PRINT "SCORE";
420 COLOR6:LOCATE 5,21:PRINT "MAN";
430 COLOR7:LOCATE 60,22:PRINT USING "  ##### ";HS;
440 LOCATE 24,22:PRINT USING " ##### ";S
450 DEFUSR=&HE000:AA=USR(0):GOSUB 1520
460 S=0:M=3
470 COLOR7:FOR A=0 TO 2:LOCATE A*4,22:PRINT FM$;:NEXT
480 COLOR3:LOCATE15,11:PRINT "[illegible]"
490 COLOR4:LOCATE15,12:PRINT "[illegible]"
500 COLOR6:LOCATE15,13:PRINT "[illegible]"
510 FOR A=11 TO 13:LINE A,3:NEXT
520 COLOR5:LOCATE 38,18:PRINT FM$;:LOCATE 60,18:PRINT C$(0);
530 COLOR7:LOCATE 3,7:PRINT TR$(0);:COLOR5
540 LOCATE 38,17:PRINT "You";:LOCATE 60,17:PRINT "Car";
550 LOCATE 3,10:PRINT "Jorge";:COLOR7:LOCATE 35,15:PRINT "Hit any key";
560 I$=INPUT$(1):LINE(0,10)-(77,20)," ",5,BF:AA=USR(0)
570 COLOR7:LOCATE 25,22:PRINT "    0";
580 FOR A=11 TO 13:BEEP1:LINE A,2:BEEP0:NEXT
590 FOR A=1 TO 10:BEEP1:FOR B=1 TO 10:NEXT:BEEP0:FOR B=1 TO 50:NEXT B,A
600 REM ----- GAME --------
610 REM *** ｼｮｷ ***
620 X=38:XX=RND(1)*75:X1=-1:DF=0:F=1
630 C1=1+(RND(1)<.5)*2:CX=-(C1=-1)*74:TIME$="00:00:00"
640 REM *** MAN ***
650 I=INP(0):KF=0
660 IF I=239 THEN GOSUB 960
670 IF I=191 THEN GOSUB 980
680 IF KF=0 THEN LOCATE X,18:COLOR5:PRINT FM$:FOR A=1 TO 50:NEXT
690 IF INKEY$=" " AND KF=0 GOTO 1010
700 REM *** Jorge ***
710 IFRND(1)>.98ANDDF=0ANDTIME$>"00:00:20"THENBEEP1:DF=1:YY=10:AA=USR(0):BEEP0
720 IF DF=0 GOTO 830
730 LINE(XX,YY)-(XX+2,YY+2)," ",5,BF:YY=YY+1
740 COLOR5:LOCATE XX,YY:PRINT TD$;:IF YY<18 GOTO 910
750 IF X>XX GOTO 790
760 FOR A=XX TO X+3 STEP-1:LOCATE A,18:PRINT TL$(A MOD 2);:BEEP1:BEEP0
770 FOR B=1 TO 100:NEXT:IF A>X+3 THEN LINE(A,18)-(A+2,20)," ",BF
780 NEXT:GOTO 820
790 FOR A=XX TO X-3 :LOCATE A,18:PRINT TR$(A MOD 2);:BEEP1:BEEP0
800 FOR B=1 TO 100:NEXT:IF A<X-3 THEN LINE(A,18)-(A+2,20)," ",BF
810 NEXT
820 LOCATEX,18:PRINT S$;:GOTO 1330
830 IF RND(1)>.8 THEN X1=SGN(X-XX):IF RND(1)>.98 THEN X1=-X1
840 AA=USR(0):IF X1=1 GOTO 880
850 XX=XX+(XX>0):LOCATE XX,7:COLOR7:PRINT TL$(XX MOD 2);
860 IF XX=0 THEN X1=1
870 GOTO 910
880 XX=XX-(XX<74):LOCATE XX,7:COLOR7:PRINT TR$(XX MOD 2);
890 IF XX=74 THEN X1=-1
900 REM *** CAR ***
910 IF F THEN LINE(CX,18)-(CX+2,20)," ",5,BF
920 CX=CX+C1:IF (CX=0 AND C1=-1) OR (CX=74 AND C1=1) THEN F=(F=0):C1=-C1
930 IF F THEN LOCATE CX,18:COLOR5:PRINT C$(-(C1=1)); ELSE FOR A=1 TO 50:NEXT
940 FOR A=1 TO 10:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO 650
950 REM *** MAN ﾉ ｽﾃﾞﾌﾞﾘ sub ***
960 LINE(X,18)-(X+2,20)," ",5,BF:X=X+(X>0)
970 BEEP1:LOCATE X,18:BEEP0:COLOR5:PRINT LM$(X MOD 2);:KF=1:RETURN
980 LINE(X,18)-(X+2,20)," ",5,BF:X=X-(X<74)
990 BEEP1:LOCATE X,18:BEEP0:COLOR5:PRINT RM$(X MOD 2);:KF=1:RETURN
1000 REM *** ﾊﾞｸﾀﾞﾝ ***
1010 LOCATE X,18:PRINT TM$;
1020 FOR A=17 TO 10 STEP-1:IF PEEK(A*120+X+62209!)<>32 THEN A=-99:GOTO 1040
1030 LOCATE X,A:PRINT "●";:BEEP1:BEEP0
1040 FOR B=1 TO 50:NEXT:PRINT CHR$(29);" ";:NEXT A
1050 IF A>0 THEN COLOR1:LOCATE X,9:PRINT "●";
1060 IF X<XX OR X>XX+2 GOTO 1180
1070 IF DF=0 GOTO 1110
1080 COLORRND(1)*7+1:LOCATE XX,YY:PRINT B$;
1090 FOR B=1 TO 50:BEEP1:BEEP0:NEXT
1100 LINE(XX,YY)-(XX+2,YY+2)," ",5,BF:DF=0:GOTO 710
1110 AA=USR(0):COLOR7:LOCATE XX,7:PRINT TL$(0);
1120 FOR A=10 TO 20:COLOR5:LOCATE X,A:PRINT "●";:BEEP1:BEEP0
1130 FOR B=1 TO 50:NEXT:PRINT CHR$(29);" ";:NEXT A
1140 FOR A=1 TO 30:COLORRND(1)*7+1
1150 LINE(X,18)-(X+2,20),MID$("*+x0◎*",RND(1)*6+1,1),BF
1160 FOR B=1 TO 5:BEEP1:BEEP0:NEXT:LOCATE X,19:PRINT "BOM";:NEXT
1170 GOTO 1330
1180 FOR A=1 TO 500:NEXT:IF DF THEN AA=USR(0)
1190 IF X>=CX AND X<=CX+2 AND F=0 GOTO 1200 ELSE 710
1200 B=X-2:IF B<0 THEN B=0 ELSE IF B>70 THEN B=70
1210 FOR A=1 TO 50:LOCATE B,9:COLOR RND(1)*7+1:PRINT "＼BOOM!／";
1220 BEEP1:BEEP0:NEXT:F=1:C1=1+(RND(1)<.5)*2:CX=RND(1)*65+5:S=S+100
1230 IF DF THEN AA=USR(0)
1240 IF B>XX+2 OR B+6<XX OR DF=1 GOTO 1300
1250 AA=USR(0):COLOR5:FOR A=10 TO 18:LOCATE XX,A:PRINT TF$;:FOR B=1 TO 50:NEXT
1260 LINE(XX,A)-(XX+2,A+2)," ",5,BF:NEXT:B=INT(RND(1)*9+1)*100
1270 LOCATE XX,18:PRINT TF$;:LOCATE XX,19:PRINT USING "###";B;:S=S+B
1280 FOR A=1 TO 40:BEEP1:FOR B=1 TO 5:BEEP1:BEEP0:BEEP0:NEXT B,A
1290 LINE(XX,18)-(XX+2,20)," ",5,BF
1300 COLOR7:LOCATE 25,22:PRINT USING "#####";S
1310 GOTO 710
1320 REM *** MAN ｼﾇ ***
1330 XX=X-2:IF XX<0 THEN XX=0 ELSE IF XX>70 THEN XX=70
1340 COLOR2:LOCATE XX,17:PRINT "＼ｷﾞｬｰ!／";
1350 FOR A=1 TO 100:BEEP1:BEEP1:BEEP0:FOR B=0 TO A*.1:NEXT B,A
1360 FOR A=1 TO 500:NEXT
1370 BEEP1:COLOR5:LOCATE XX,17:BEEP0:PRINT "        "
1380 FOR A=1 TO 100:NEXT:LOCATE X,18:BEEP1:PRINT D$;:BEEP0
1390 FOR A=1 TO 2000:NEXT
1400 M=M-1:A=M*4:LINE(A,22)-(A+2,24),"╪",1,BF:IF M=0 GOTO 1430
1410 LINE(0,10)-(77,20)," ",5,BF:DF=0:X=38:TIME$="00:00:00":GOTO 650
1420 REM *** GAME OVER ***
1430 COLOR2:IF S>HS THEN HS=S
1440 LOCATE25,11:PRINT "[illegible]"
1450 LOCATE25,12:PRINT "[illegible]"
1460 LOCATE25,13:PRINT "[illegible]"
1470 FOR A=1 TO 3:FOR B=1 TO 100:BEEP1:BEEP1:BEEP0:NEXT:FOR B=1 TO 50:NEXTB,A
1480 FOR A=1 TO 300:BEEP1:BEEP1:BEEP0:BEEP0:NEXT:GOTO 390
1490 REM *** ﾏｼﾝｺﾞ sub ｶｷｺﾐ ***
1500 Z=0:RESTORE1540:FOR A=&HE000 TO &HE00F:READA$:B=VAL("&H"+A$):POKE A,B
1510 Z=Z+B:NEXT:IF Z=1327 THEN RETURN ELSE A=1540:B=1510:GOTO 1600
1520 Z=0:RESTORE1550:FOR A=&HE000 TO &HE005:READA$:B=VAL("&H"+A$):POKE A,B
1530 Z=Z+B:NEXT:IF Z=608 THEN RETURN ELSE A=1550:B=1530:GOTO 1600
1540 DATA 11,10,E0,21,48,F6,01,67,01,ED,B0,C9,00,00,00,00
1550 DATA 11,48,F6,21,10,E0
1560 REM *** ﾋﾞﾙ ﾉ DATA ***
1570 DATA 30,6,50,52,15,70,90,19,100,100,2,130,135,22,151
1580 DATA 137,18,140,22,53,13,60,15,94,15,100,19,103,0,128,2
1590 REM *** Eroor! ***
1600 COLOR7:PRINT CHR$(12);A;"ｷﾞｮｳｶﾞ ﾁｶﾞｳ!";CHR$(7)
1610 PRINT " ﾓｼ,ｱｯﾃｲﾀﾗ";B;"ｷﾞｮｳｶﾞ ﾁｶﾞｳ｡":LIST 1510,1550
```

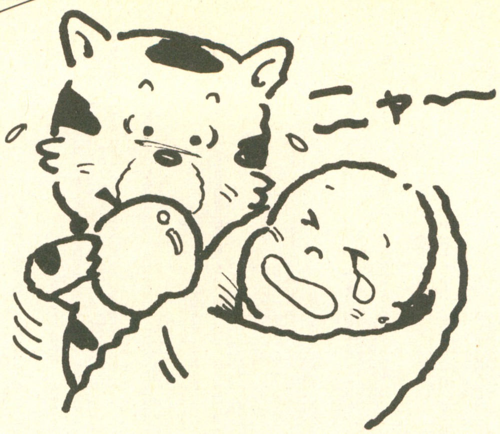


★おたくの影君をゆうかいした。返してほしくなければBMバッチを渡せ！（茨城県那珂郡・ゆかい犯人11才）…
【編：大変ですよコレは！早くBMバッチを用意しなければ…。影：何言ってんですか！僕はここにいるのに!!】

PC-8001mkII用

PURU PURU

14M131C



†ゲームのしかた

これは反射神経＋思考ゲームです。

ネコ（緑色）をテンキーの[8][2][4][6]で上下左右に動かして,おなかをすかして待っている赤ちゃんの上に,リンゴを持っていってやってください。

リンゴは，押すことができても，引くことはできません。ところどころにある石（赤色）も，リンゴと同じように押すことができるので，うまく石を使ってリンゴのルートを作るのがコツです。リンゴと石は，万有引力の法則に従って，下に何もなければ落ちていきます。

しかし，もう１人腹をすかせたモンスター「PURUPURU」が，ネコをねらって近づいてきます。こいつに食われるか，タイムが0になるとゲーム・オーバーです。それから[SPACE]を押すと石をくだくことができます。

†改　造

５面ありますが，全部解けた人は1070行からが面のデータですので変えてみてください。

★参考資料

ベーマガ1984年４月号

『NINJINレスキュー』

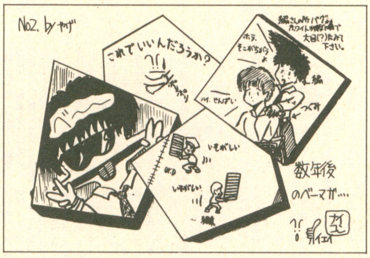
CHECKER FLAG

編：これは，おもわず夢中になりますね。

Dr.D：さすが反射神経＋思考ゲームだけのことはある。５面まであるそうだが，１面ごとに，数とおりの方法があるようじゃな。

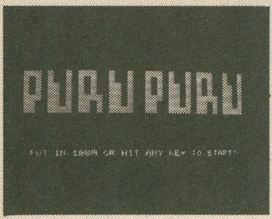
影：ちょっとやってみたんだけど，なかなか３面をクリアできなかった。リンゴを動かせなくなってしまうんだよね。

編：思考ゲームは影さんには無理だよ！

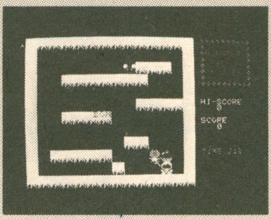


by やげ

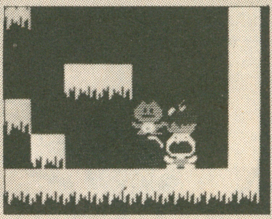
評…数年後の私か？



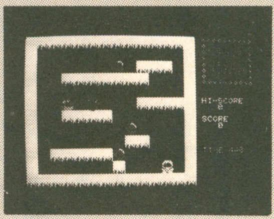
《写真１》タイトル画面。思考ゲームだゾー



《写真２》PURUPURUに注意してリンゴを赤ちゃんに！ウーンむずかしい



《写真３》やっとリンゴを食べさせることができました



《写真４》PURUPURUにつかまってしまったゾー

★ナイコン族をダイコン族とさけんでいたのは誰かな～？（岐阜県揖斐郡・岡本浩司13才）……【編：BASICマガジンを「バシック・マガジン」と思い続けていた人もいるそうですよ。影：僕じゃないョ。何でみんな僕の顔見るの？】

```
10 CMD SCREEN 2,0,7:CMD CLS3:DEFINTA-Z
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
30 CLEAR300,&HDFFF:DEFUSR=&HE000
40 DIM RE%(33),BR%(33)
50 GOTO 450
60 '■■■■■■■■ MEIN ■■■■■■■■
70 IF STATUS POINT(BX+4,BY+22)=0 THEN U$=USR(CHR$(BX/4)+CHR$(BY)+CHR$(0)):BY=BY+
16:U$=USR(CHR$(BX/4)+CHR$(BY)+CHR$(1))
80 FOR RO=1 TO KA
90 IF SW(RO)=0THEN IF STATUS POINT(RX(RO)+4,RY(RO)+22)<>0 THEN PU(RO)=0ELSEU$=US
R(CHR$(RX(RO)/4)+CHR$(RY(RO))+CHR$(0)):RY(RO)=RY(RO)+16:U$=USR(CHR$(RX(RO)/4)+CH
R$(RY(RO))+CHR$(2))
100 NEXT RO
110 I0=INP(0):I1=INP(1):IF I0<>255 AND I1<>255 THEN 260
120 X1=((I0=191)*(STATUSPOINT(X+17,Y+14)=0)-(I0=239)*(STATUSPOINT(X-15,Y+14)=0))
*16
130 Y1=((I0=251)*(STATUSPOINT(X+9,Y+16)=0)-(I1=254)*(STATUSPOINT(X+1,Y-2)=0))*16
140 'ST=0:IF X1<>0 THEN ST=STATUS POINT(X+X1+9,Y)
150 ST=STATUS POINT(X+X1+9,Y)
160 IF ST=2 THEN IF STATUSPOINT(BX+X1+9,BY)=0THEN U$=USR(CHR$(BX/4)+CHR$(BY)+CHR
$(0)):BX=BX+X1:U$=USR(CHR$(BX/4)+CHR$(BY)+CHR$(0)):U$=USR(CHR$(BX/4)+CHR$(BY)+CH
R$(1))ELSE X=X-X1
170 IF ST<>1 THEN  190 ELSEFOR I=1 TO KA:IF X+X1=RX(I) AND Y=RY(I) THEN PU=I
180 NEXTI:IF STATUSPOINT(RX(PU)+X1+9,RY(PU))=0THEN U$=USR(CHR$(RX(PU)/4)+CHR$(RY
(PU))+CHR$(0)):RX(PU)=RX(PU)+X1:U$=USR(CHR$(RX(PU)/4)+CHR$(RY(PU))+CHR$(0)):U$=U
SR(CHR$(RX(PU)/4)+CHR$(RY(PU))+CHR$(2))ELSE X=X-X1
190 U$=USR(CHR$(X/4)+CHR$(Y)+CHR$(0)):X=X+X1:Y=Y+Y1:U$=USR(CHR$(X/4)+CHR$(Y)+CHR
$(3))
200 IF BX=DX AND BY+16=DY THEN 1170
210 IFINP(9)<>191 THEN 260ELSE PU=0
220 IF STATUSPOINT(X+7,Y+16)=1 THEN U$=USR(CHR$(X/4)+CHR$(Y+16)+CHR$(0)):GOSUB43
0
230 IF STATUSPOINT(X+16,Y+11)=1 THEN U$=USR(CHR$((X+16)/4)+CHR$(Y)+CHR$(0)):GOSU
B430
240 IF STATUSPOINT(X-16,Y+11)=1 THEN U$=USR(CHR$((X-16)/4)+CHR$(Y)+CHR$(0)):GOSU
B430
250 '■■■■■■■■ ENEMY MOVE ■■■■■■■■
260 IF STATUSPOINT(TX+9,TY)<>0THENIFSTATUSPOINT(TX+X1+4,TY)=0THEN TX=TX+X1ELSE12
70
270 IFRND(1)>.7THEN 330
280 U$=USR(CHR$(TX/4)+CHR$(TY)+CHR$(0))
290 X2=((X>TX)*(STATUSPOINT(TX+16+9,TY)=0)-(X<TX)*(STATUSPOINT(TX-16+9,TY)=0))*1
6:TX=TX+X2
300 IF X2=0THEN TY=TY+((Y>TY)*(STATUSPOINT(TX+9,TY+16)=0)-(Y<TY)*(STATUSPOINT(TX
+9,TY-16)=0))*16
310 U$=USR(CHR$(TX/4)+CHR$(TY)+CHR$(4))
320 IF X=TX AND Y=TY THEN 1200
330 COLOR 3:TI=TI-1:LOCATE 28,18:PRINT "TIME";TI:IF TI=<0 THEN 1200
340 COLOR 5:LOCATE 28,10:PRINT "HI-SCORE":LOCATE30,11:PRINT HI
350 COLOR 6:LOCATE28,13:PRINT "SCORE":LOCATE30,14:PRINT SC
360 GOTO 70
370 '■■■■■■■■ ISHI ■■■■■■■■
380 FOR I=1 TO KA:IF X=RX(I) AND Y=RY(I)-16 THEN SW(I)=1 ELSE NEXT I
390 FOR I=1 TO KA:IF X=RX(I)+16 AND Y=RY(I) THEN SW(I)=1 ELSE NEXT I
400 FOR I=1 TO KA:IF X=RX(I)-16 AND Y=RY(I) THEN SW(I)=1 ELSE NEXT I
410 RETURN
420 '■■■■■■■■ SOUND ■■■■■■■■
430 FOR P=1 TO20:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOSUB 380:RETURN
440 '■■■■■■■■ EARLY ESTABLISH ■■■■■■■■
450 OUT 81,0:AD=&HE000
460 READ A$:IF A$="*"THEN 480
470 POKE AD,VAL("&H"+A$):AD=AD+1:GOTO 460
480 FOR AD=&HE100 TO &HE13F:POKE AD,0:NEXT AD
490 FOR AD=&HE140 TO &HE23F
500 READ A$:POKE AD,VAL("&H"+A$):NEXT AD
510 FOR I=0 TO 33:READ RE%(I):NEXT
520 FOR I=0 TO 33:READ BR%(I):NEXT
530 FOR I=0 TO 23:C=C+1:IFC=8THENC=1
540 LINE(0,I)-(38,I),"■",C:NEXT I
550 LINE(0,4)-(38,12)," ",BF
560 COLOR2:FOR I=0 TO 20 STEP20
570 LOCATEI,5:PRINT"■■■ ■  ■ ■■■  ■  ■ "
580 LOCATEI,6:PRINT"■ ■ ■  ■ ■ ■  ■  ■ "
590 LOCATEI,7:PRINT"■ ■ ■■ ■ ■ ■  ■■ ■ "
600 LOCATEI,8:PRINT"■ ■ ■■ ■ ■ ■  ■■ ■ "
610 LOCATEI,9:PRINT"■■■ ■■ ■ ■■■■ ■■ ■ "
620 LOCATEI,10:PRINT"■■   ■■ ■ ■■ ■ ■■ ■ "
630 LOCATEI,11:PRINT"■■   ■■■■ ■■ ■ ■■■■ "
640 NEXT I:RESTORE 1070:WIDTH 40
650 COLOR 4:LOCATE1,18:PRINT "PUT IN 100円 OR HIT ANY KEY TO START!"
660 IF INKEY$<>""THEN670 ELSE660
670 CMD CLS 3:TI=500:K=K+1:IF K=6 THEN 1290
680 TX=192:TY=16:FOR I=1 TO KA:SW(I)=0:NEXT
690 FOR P=0 TO176 STEP176:FOR I=0 TO208 STEP 16:CMD PUT@(I,P),RE%:NEXT I,P
700 CMD LINE(0,0)-(15,175),3,BF:CMD LINE(208,0)-(223,175),3,BF
710 READ X1:IF X1=0THEN730
720 READ Y1,X2,Y2:FOR I=X1 TOX2STEP16:FORP=Y1 TOY2STEP16:CMD PUT@(I,P),RE%:NEXT
P,I:GOTO 710
730 READ X,Y,BX,BY,DX,DY:I=1
740 READ RX(I):IF RX(I)=0THENKA=I-1:GOTO 760
750 READ RY(I):I=I+1:GOTO 740
760 U$=USR(CHR$(X/4)+CHR$(Y)+CHR$(3)):U$=USR(CHR$(BX/4)+CHR$(BY)+CHR$(1)):CMD PU
T@(DX,DY),BR%
770 FOR I=1 TOKA:U$=USR(CHR$(RX(I)/4)+CHR$(RY(I))+CHR$(2)):NEXT I
780 COLOR2:LOCATE 28,0:PRINT "◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆"
790 LOCATE28,1:PRINT "◆        ◆
800 LOCATE28,2:PRINT "◆PURUPURU◆
810 LOCATE28,3:PRINT "◆        ◆
820 LOCATE28,4:PRINT "◆   BY   ◆
830 LOCATE28,5:PRINT "◆ FUJISAN◆
840 LOCATE28,6:PRINT "◆        ◆
850 LOCATE28,7:PRINT "◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
860 GOTO 70
870 '■■■■■■■■ DATA ■■■■■■■■
880 DATA F3,ED,73,00,E4,31,00,E5,13,EB,5E,23,56,1A,D5,5F,E1,23,E5,7E,6F,26,00
890 DATA 29,29,29,29,44,4D,29,29,09,01,00,80,09,16,00,19,D1,E5,13,1A,6F,26,00
900 DATA 29,29,29,29,29,29,01,00,E1,09,D1,06,10,D3,5C,C5,01,04,00,ED,B0,EB,01,4c
,00
910 DATA 09,EB,C1,10,F1,ED,7B,00,E4,D3,5F,FB,C9,*
920 DATA 00,00,20,00,00,00,80,00,00,56,55,00,05,46,75,50,17,D2,D5,54,1F,55,55
930 DATA 54,5D,55,55,55,55,55,55,55,55,55,55,55,55,55,55,55,95,95,55,55,A6,A5
940 DATA 96,6A,26,A9,AA,A8,2A,AA,AA,A8,0A,AA,AA,A0,00,AA,AA,80
950 DATA 00,55,55,00,01,55,FF,40,05,55,55,D0,10,55,55,74,41,55,55,5D,45,55,55
960 DATA 5D,55,55,55,55,55,51,55,55,55,50,55,55,45,54,05,55,41,55,15,55,41,55
970 DATA 55,55,10,55,55,54,04,01,55,50,01,00,41,40,00,55,55,00
980 DATA 00,20,08,00,00,A8,2A,00,02,AA,AA,80,0A,AA,AA,A0,2A,A2,8A,A8,2A,A2,8A
990 DATA A8,2A,AA,AA,A8,2A,95,56,A8,0A,AA,AA,A0,02,AA,AA,80,A0,2A,A8,0A,AA,AF
1000 DATA FA,AA,2A,BF,FE,A8,00,BC,FE,80,02,AF,FA,00,0A,A8,2A,A8
1010 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,3F,00,00,FC,FF,C5,43,FF,FC,D5,57
1020 DATA 3F,FF,D5,57,FF,3F,55,55,FC,05,55,55,50,05,70,0D,54,15,30,0C,54,14,00
1030 DATA 00,14,14,00,00,14,15,55,55,54,05,50,05,50,55,50,05,55
1040 DATA 32,16,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,1638
3,-4,15603,-3076,15600,-15412,15408,-15604,12336,-15616,12288,768
1050 DATA 32,16,-256,255,-12541,-16141,-241,-3841,23871,-939,21821,31829,21813,2
3637,21813,23637,21813,23637,21773,28757,-253,-16129,4080,4080,-21761,-86,-21953
,-854,-22014,-32598,-1473,-849,-4033,-1009
1060 '■■■■■■■■
1070 DATA 48,48,144,48,144,32,176,32,48,96,96,96,144,80,192,80,128,128,144,128,3
2,144,96,144,112,160,112,160,0,48,32,48,80,176,160,80,80,112,32,176,64,0
1080 DATA 32,64,48,64,64,80,64,80,96,80,128,80,128,96,128,96,64,112,80,112,112,1
28,128,128,128,144,160,144,160,128,160,128,144,48,176,48,0
1090 DATA 16,16,64,48,176,160,64,64,96,64,112,112,160,32,0
1100 DATA 16,48,32,48,64,48,64,64,80,64,96,64,16,112,48,112,80,96,80,112,96,112,
160,112,128,80,128,96,96,32,128,32,128,48,128,48,160,32,160,32,176,80,192,80,96,
160,112,160,144,160,176,160,0
1110 DATA 96,16,128,16,48,160,32,32,64,32,80,80,160,16,176,64,0
1120 DATA 32,32,32,96,32,128,32,160,48,144,48,144,64,32,96,32,96,48,96,96,64,64,
64,96,112,64,128,64,128,32,160,32,160,48,160,48,128,96,144,96,96,128,128,128,80,
160,96,160,160,128,160,160,0
1130 DATA 144,80,64,16,128,160,32,16,32,112,96,112,128,48,128,112,0
1140 DATA 32,32,112,32,112,48,112,48,48,48,48,64,64,80,128,80,128,96,128,112,144
,112,160,112,160,48,176,48,176,80,176,80,128,144,192,144,96,160,112,160,32,128,3
2,128,64,128,80,128,0
1150 DATA 112,16,80,16,48,160,80,64,32,96,32,112,80,112,160,32,176,64,0,1
1160 '■■■■■■■■ STAGE CLEAR ■■■■■■■■
1170 BO=0:FOR I=1 TO 50:BEEP1:BEEP0:NEXT I:FOR I=1 TO INT(TI/5):BO=BO+10:LOCATE
10,12:COLOR2:PRINT "BONUS ";BO:BEEP1:BEEP0:NEXT:SC=SC+BO
1180 GOTO 670
1190 '■■■■■■■■ KILLED ■■■■■■■■
1200 FOR I=1 TO100:BEEPIMOD2:NEXT I:FOR I=0 TO 9:BEEP1:CMD CIRCLE(X+7,Y+7),I,1:B
EEP0:NEXT I:FOR I=9 TO0 STEP-1:CMD CIRCLE(X+7,Y+7),I,0:NEXT I
1210 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:CMD CLS 3
1220 COLOR 5:LOCATE10,10:PRINT "YOUR SCORE ";SC
1230 IF SC>HI THEN HI=SC:LOCATE9,12:COLOR2:PRINT "YOU HAD HI-SCORE!!"
1240 COLOR6:LOCATE9,20:PRINT "HIT ANY KEY TO START !"
1250 IFINKEY$=""THEN 1250 ELSEPRINT CHR$(12):GOTO 560
1260 '■■■■■■■■ CRUCH ■■■■■■■■
1270 FOR P=0TO20:BEEP1:BEEP1:BEEP0:NEXT:TX=192:TY=16:GOTO 70
1280 '■■■■■■■■ !!!!! ■■■■■■■■
1290 CMD CLS 3:WIDTH40:COLOR 7:LOCATE 10,10:PRINT "ﾓｳ ｵﾅｶ ｲｯﾊﾟｲ ﾃﾞﾁｭ!":CMD PUT@(
152,128),BR%
1300 FOR I=1 TO 100:BEEP IMOD2:NEXT I
```

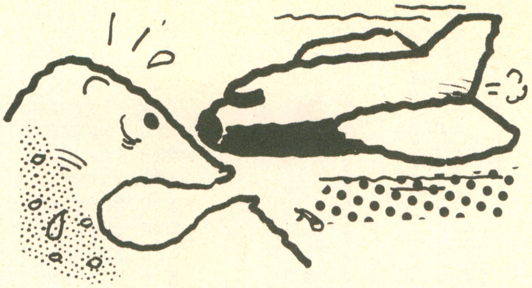



★このOFコーナーは，私がハイジャックした。編集部一同，手を上げろ！さもないと，このコーナーを爆破する。（神奈川県横須賀市・怪人20-1面相13才）……【編集長：みんな早く手を上げるんだ！編：影さん，それは足でしょ。】

PC-8801/mkII用

Cosmo DEATH VALLEY

小峰　柳多



❖遊びかた

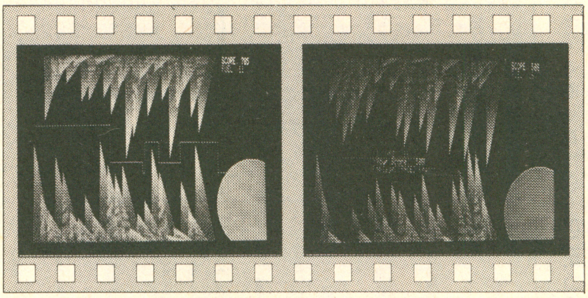
あなたは，シャトル（赤いドット）を操作してください。キーは[1][3][2][5]です。青い山にはぶつけずに行ってください。コバルト（黄色いドット）を取ると，FUEL＋10と得点30点プラスされます。右下の青い星に着陸すると，ボーナスがプラスされ，つぎの面に行けます。山にぶつかるか，FUELがなくなるとゲーム・オーバーになります。なお，面をこすごとに，FUELは減っていきます。また，上の山と下の山がくっついている場合もありますが，通れることもありますので，チャレンジしてください。

❖改造のアドバイス

山の高さは，下が40行，上が50行に入っています。

また，暴走したりする時はCONSOLEから後をつぎのように変えてください。

20 CONSOLE… OUT 81,0：SCREEN 0,3：CLS 3：SCREEN ,0



《写真1》シャトルをうまく操作して青い星に着陸だ！

《写真2》ガガーン！山にぶつかってしまいました

Cosmo DEATH VALLEYのプログラム・リスト

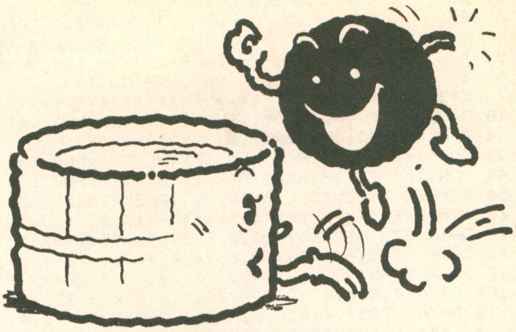
```
0 ' Cosmo death valley  Copright 1984 (C) By R.K(A.T.T.)
10 DEFINT A-Z:S=0:TLS=120:TS=0:X=0:Y=0:TL=0
20 DEF USR=&H72CD:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,3:PRINT USR(0):SCREEN ,0:OUT 81,0
30 FOR I=0 TO 20:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):PSET(RND*450+5,RND*199+1),6:NEXT
40 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,4)):FOR I=0 TO 450 STEP 20:R=RND*120+77:FOR J=0 TO
 50 STEP 5:LINE(I,R)-(I+J,199),1:NEXT J,I
50 FOR I=30 TO 450 STEP 20:R=RND*115:FOR J=0 TO 50 STEP 5:LINE(I,R)-(I+J,0),1:NE
XT J,I:CIRCLE(600,160),100,5:PAINT(600,160),"U"+CHR$(0)+CHR$(0),5:WIDTH 80,25:X=
0:Y=0:T=TLS:TS=0
60 PSET(X,Y),2:K=INP(0):X=X+(K=253)-(K=247)+(X>550)-(X<0):Y=Y+(K=223)-(K=251)-(Y
>199)-(Y<0)
70 LOCATE 65,0:COLOR 6:PRINT"SCORE:";S:LOCATE 65,1:COLOR 2:PRINT"FUEL:";T
80 IF POINT(X,Y)=6 THEN T=T+10:S=S+30
90 IF TS=8 THEN T=T-1:TS=0
100 IF POINT(X,Y)=1 GOTO 140
110 IF POINT(X,Y)=5 GOTO 180
120 IF T<TL THEN 150
130 TS=TS+1:IN=INP(0):IF IN=255 OR IN=127 OR IN=239 OR IN=191 GOTO 60 ELSE S=S+1
:BEEP 1:BEEP 0:GOTO 60
140 FOR I=0 TO 20:LINE(X-RND*10,Y-5)-(X+RND*10,Y+5),2:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOTO 16
0
150 LOCATE 20,11:COLOR 5:PRINT"[ FUEL OVER ]":FOR I=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
160 BEEP:LOCATE 20,12:COLOR 2:PRINT"[ GAME OVER ]":LOCATE 20,13:COLOR 3:PRINT US
ING"Your Score:#####";S:LOCATE 19,14:COLOR 6:PRINT"Replay=[SPACE] Key"
170 IF INP(9)=191 GOTO 10 ELSE 170
180 FOR I=0 TO 50:BEEP 1:FOR J=0 TO 10:NEXT:BEEP 0:NEXT:SCREEN ,2:BEEP:LOCATE 20
,5:COLOR 2:PRINT"BONUS 120+FUEL POINT!":SS=120+T:FOR I=0 TO 1200:NEXT:LOCATE 20,
7:COLOR 6:BEEP:PRINT USING"BONUS=##### POINTS!";SS:S=S+SS:SS=0:FOR J=0 TO 1200:N
EXT
190 TLS=TLS-5:GOTO 20
```


★8月10日のドラえもん祭りを見ているとディグダグが死んでGAME　OVERになった音がした。どうなっているのだろう？影さんの顔みたいだ!!（大阪府泉佐野市・澤木三郎13才）…【影：すばらしいということかな？】

PC-9801/E/F用

BOMBER ATTACK

山本　雅彦



STORY

爆弾を誘導して，火を消すだけのゲームです。

GAME

爆弾は，反時計回りに回っています。MANをカーソル・キーで爆弾の前に持っていって，シフト・キーを押すと，バリアがはられて爆弾が方向を変えます。このとき，シフト・キーを押すとタイムが10引かれます。

また，水入りのビーカーを取るとタイムが30増えます。

プログラム

すぐに終わってしまう人は，340行のＴＩの値を増やしてください。しかし，999以上増やさないでください。

最後に

ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲのときの音は，夏の虫の鳴き声に似ていませんか？

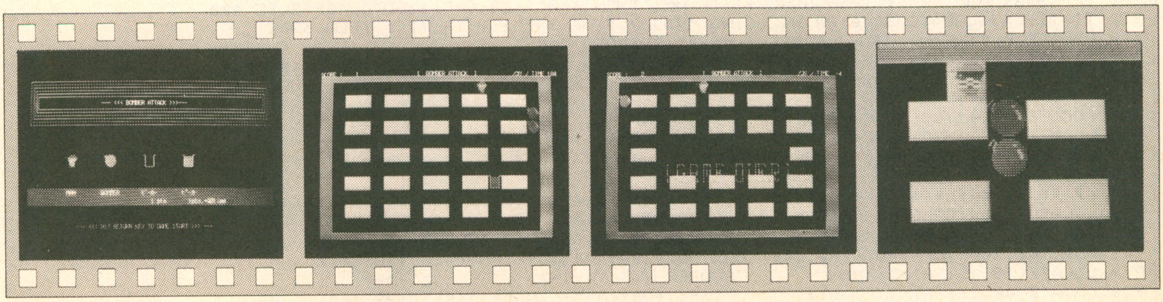
《第１表》変数表

ＢＸ，ＢＹ	バクダンのＸ，Ｙ座標
Ｘ，Ｙ	ＭＡＮの　〃
Ｘ３，Ｙ３	ビーカーの　〃
ＳＣ	スコア
ＴＩ	タイム
Ｇ	タイムの減りぐあい
Ｆ	バクダンの方向
Ｗ	ビーカーの種類
Ｋ，Ｋ１	キー入力
ＢＡ％	バクダンのＤＡＴＡ
ＭＥ％	ＭＡＮの　〃
Ｂ１％	ビーカー(水なし)　〃
Ｂ２％	ビーカー(水あり)　〃

CHECKER FLAG

編：キャラクタがきれいだと，その分ＤＡＴＡが多くなってしまいますね。

Dr.D：プログラムを作るほうは，エディタなどを使っているから楽じゃが，プログラムを入力するほうは大変じゃな。しかしＤＡＴＡを見てみると同じ数字が多いからファンクション・キーに定義しておくと入力が楽になるじゃろう。



《写真１》リターン・キーでゲーム・スタート！　《写真２》爆弾の動きを確かめて――　《写真３》バリアをはって方向を変えろ！　《写真４》ゲーム・エンド。ああ，しんど！

★ベーマガをどのように活用されていますか？のところで「ＯＦにハガキを出す」の人はどこに丸をすればいいですか？(茨城県勝田市・**永田雅道14才**)……【**編**：欄外に記入してください。**影**：ハガキのＯＦになっちまう！】

BOMBER ATTACK のプログラム・リスト

```
1 '****************************************************************************
2 '*     --- <<< BOMBER ATTACK >>> ----                                        *
3 '*                         By    : MASAHIKO.YAMAMOTO                          *
4 '*                         From  : PC-9801F2 (8MHz)                           *
5 '*                         DATE  : 1984 年 8 月 6 日                           *
6 '*                         PROGRAM NO.16                                      *
7 '****************************************************************************
10 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2))*60+VAL(RIGHT$(TIME$,2)):DEFINT A-Z:WIDTH 80
20 DIM BA%(93),ME%(93),B1%(93),B2%(93)
30 FOR I=0 TO 93:READ BA%(I):NEXT I:FOR I=0 TO 93:READ ME%(I):NEXT
40 FOR I=0 TO 93:READ B1%(I):NEXT I:FOR I=0 TO 93:READ B2%(I):NEXT
50 SCREEN 0:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:GOTO 680
60 '***************************** ホ゛ール DATA ***********************************
70 DATA 32,15,7960,252,0,0,24,0,-154,-32513,0,0,102,0,-49,-7937,0,14,204,14
80 DATA -225,-1793,192,0,24,0,-225,-769,0,-16383,12,-16383,-225,-769,0,-8192
90 DATA 0,-8192,-193,-257,0,28672,0,28672,-193,-257,0,28672,0,28672,-193,-257
100 DATA 0,0,0,0,-225,-769,0,0,0,0,-225,-769,0,0,0,0,-241,-1793,0,0,0,0,-253
110 DATA -7937,0,0,0,0,-256,-32513,0,0,0,0,7936,252,0,0,0,0,0,0
120 '**************************** ME ノ DATA **********************************
130 DATA 32,15,0,0,768,-16129,0,0,0,0,7936,-1793,0,0,0,0,-256,-769,0,0,0,0,-1
140 DATA -1,0,0,0,0,-256,-257,-256,-257,0,0,-12544,-769,-12544,-769,0,0,-255
150 DATA -1793,-255,-1793,0,248,16128,-4089,16128,-4089,16128,-16377,0,248,0
160 DATA 248,0,248,16128,-16129,16128,-16377,16128,-16377,0,248,0,248,0,0,0,0,16
128,-16129,0,0,0,0,3840,-32513,0,0,256,255,256,255,0,0,16128,-16129,0,0,0,0
170 '**************************** ヒ゛ーカー 1 DATA ********************************
180 DATA 32,15,248,7936,248,7936,248,7936,12,12288,12,12288,12,12288,12,12288
190 DATA 12,12288,12,12288,12,12288,12,12288,12,12288,12,12288,12,12288,12
200 DATA 12288,12,12288,12,12288,12,12288,12,12288,12,12288,12,12288,12,12288
210 DATA 12,12288,12,12288,12,12288,12,12288,12,12288,12,12288,12,12288,12
220 DATA 12288,12,12288,12,12288,12,12288,12,12288,12,12288,12,12288,12,12288
230 DATA 12,12288,12,12288,12,12288,12,12288,12,12288,-249,-7937,-249,-7937
240 DATA -249,-7937,-249,-7937
250 '**************************** ヒ゛ーカー 2 DATA ********************************
260 DATA 32,15,248,7936,248,7936,248,7936,12,12288,12,12288,12,12288,-241
270 DATA -3841,12,12288,12,12288,-241,-3841,12,12288,12,12288,-241,-3841,12
280 DATA 12288,12,12288,-241,-3841,12,12288,12,12288,-241,-3841,12,12288,12
290 DATA 12288,-241,-3841,12,12288,12,12288,-241,-3841,12,12288,12,12288,-241
300 DATA -3841,12,12288,12,12288,-241,-3841,12,12288,12,12288,-241,-3841,12
310 DATA 12288,12,12288,-241,-3841,12,12288,12,12288,-241,-3841,12,12288,12
320 DATA 12288,-249,-7937,-249,-7937,-249,-7937,0,0
330 '**************************** GAME START **********************************
340 BX=320:BY=16:F=1:X=32:Y=128:G=1:SC=0:TI=500
350 '**************************** カ゛メン ステーシ゛ ヲ カク ****************************
360 LINE (0,8)-(575,199),6,B:LINE(31,15)-(544,192),6,B:FOR X1=64 TO 448 STEP 96
370 FOR Y1=32 TO 160 STEP 32:LINE(X1,Y1)-STEP(63,15),6,B:PAINT(X1+1,Y1+1),7,6
380 NEXT:NEXT:PAINT(10,50),4,6:LOCATE 30,0:COLOR 7:PRINT "[  BOMBER ATTACK  ]"
390 '**************************** ヒ゛ーカー ヲ オク ********************************
400 X3=INT(RND*6)*96+32:Y3=INT(RND*5+1)*32:BS=INT(RND*4)
410 IF BS=0 THEN PUT(X3,Y3),B2%:W=1 ELSE PUT(X3,Y3),B1%
420 '**************************** ハ゛クタ゛ン ノ ルーチン ******************************
430 LINE(BX,BY)-STEP(31,15),0,BF
440 IF F=1 THEN IF POINT (BX-1,BY)<>6 THEN BX=BX-32 ELSE F=2
450 IF F=2 THEN IF POINT (BX,BY+16)<>6 THEN BY=BY+16 ELSE F=3
460 IF F=3 THEN IF POINT (BX+32,BY)<>6 THEN BX=BX+32 ELSE F=4
470 IF F=4 THEN IF POINT (BX,BY-1)<>6 THEN BY=BY-16 ELSE F=1
480 PUT(BX,BY),BA%
490 '**************************** ME   ノ  ルーチン *********************************
500 K=INP(232):K1=INP(234):BEEP 1:BEEP 0:LINE(X,Y)-STEP(31,15),0,BF
510 IF K=&HFD AND POINT(X+1,Y-8)=0 THEN Y=Y-16
520 IF K1=&H7D AND POINT(X+1,Y+21)=0 THEN Y=Y+16
530 IF K=&HFB AND POINT(X+37,Y+1)=0 THEN X=X+32
540 IF K1=&H7B AND POINT(X-15,Y+1)=0 THEN X=X-32
550 IF K=191 THEN LINE(X,Y)-STEP(31,15),6,BF:TI=TI-10
560 PUT(X,Y),ME%
570 '**************************** ソノタ ノ サフ゛ルーチン *******************************
580 IF X3=BX AND Y3=BY THEN SC=SC+1:IF W=1 THEN TI=TI+30:G=G+1:GOTO 400 ELSE 400
590 TI=TI-G*2:LOCATE 60,0:PRINT USING "ノコリ ノ TIME ###";TI:IF TI<0 THEN 620
600 LOCATE 0,0:PRINT USING"SCORE : ####";SC:GOTO 410
610 '**************************** GAME OVER ルーチン *******************************
620 LINE(150,90)-(455,120),0,BF:FOR I=0 TO 50:FOR K=0 TO I:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:FO
R C=1 TO 4
630 LOCATE 19,11:COLOR C:PRINT   "┌ ┌──┐ ┌──┐ ┌┬┬┐ ┌──     ┌──┐ ┬  ┌┬──┐ ┌──┐  ┐"
640 LOCATE 19,12:COLOR C+1:PRINT "│ │ ┬  ├──┤ │││ ├─      │  │ │  ││├─ ├─┬┘  │"
650 LOCATE 19,13:COLOR C+2:PRINT "└ └──┘ ┴  ┴ ┴ ┴ └──     └──┘ └──┴┴─┘ ┴ └┘  ┘"
660 NEXT:NEXT:CLS 3
670 '**************************** TITLE *****************************************
680 LOCATE 24,4:COLOR 7:PRINT"--- <<< BOMBER ATTACK >>>---":C=1
690 FOR I=7 TO 28 STEP 4:LINE(I,I)-(639-I,70-I),C,B:C=C+1:NEXT
700 PUT(100,100),ME%:PUT(200,100),BA%:PUT(300,100),B1%:PUT(400,100),B2%
710 LOCATE 13,15:PRINT "MAN        BOMBER        ヒ゛ーカー        ヒ゛ーカー"
720 LOCATE 40,16:PRINT "1 pts.       1pts.+30time":LINE(0,140)-(639,160),2,BF
730 LOCATE 16,23:COLOR 4:PRINT "--- <<< HIT RETURN KEY TO GAME START >>> ---"
740 IF INKEY$=CHR$(13) THEN CLS 3:GOTO 340 ELSE 740
```


★30分間カナキーでプログラムを打っていることに気づかなかった。これで僕もスナミ族だ。（千葉市・福田光恭13才）……【一同：グハグハハ!!編：わかるこのくやしさ，プーッ!!影：スナミって意味一わかるかナー？】

ぴゅう太(G-BASIC)用

JUMP JUMP!

折笠 信之



●ストーリー

ビルに浮いている氷の中には，エイリアンの卵が入っています。60秒以内に氷を指定の数以上取らなければ，氷はエイリアンになってしまいます。

●遊びかた

人間は最初一番下の鉄骨の上にいます。コントローラ1の方向キーで左右，シュート・キーでジャンプです。

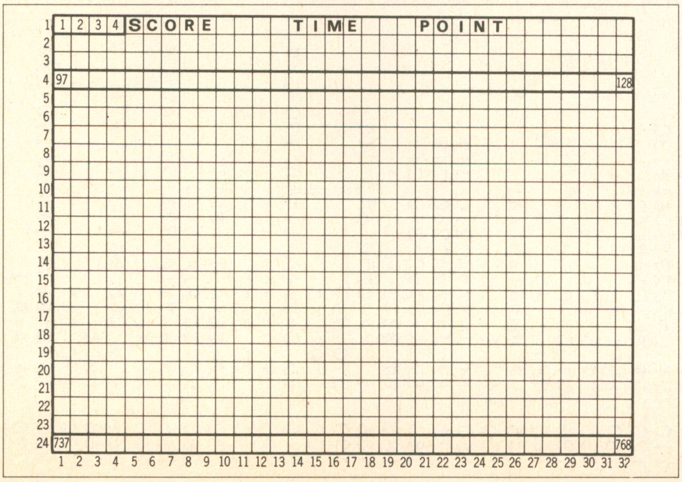
ジャンプで上に向かっているとき着地したい鉄骨のなため上にきたら，鉄骨の方向にキーを押してください。着地できます。

右上はじの数字は、その面で取らなければならない氷の数です。POINTは，その面で今まで自分の取った氷の数です。

面をクリアすると，残ったTIME×POINTがボーナスとして入ります。

氷は一つ100点です。60秒以内に指定の数だけ氷を取れなければ，GAME OVERです。

《第1図》グラフィック作画例



●GRAPHIC

セル97から128までと，セル737から768までに**第2図の例2**を描いてください(**第1図**参照)。

セル1には**例1**を，セル2には**例2**を，セル3には**例3**，セル4には**例4**をそれぞれ描いてください。

言い忘れましたが，このゲームはワープなどの技があります。うまく使って，高得点を出してください。

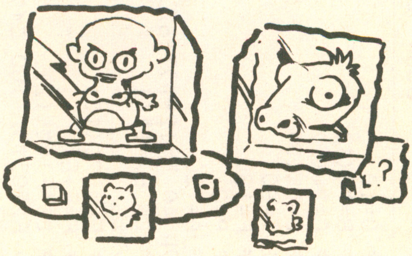
CHECKER FLAG

影：わっ，なかなか速くておもしろいぞ。

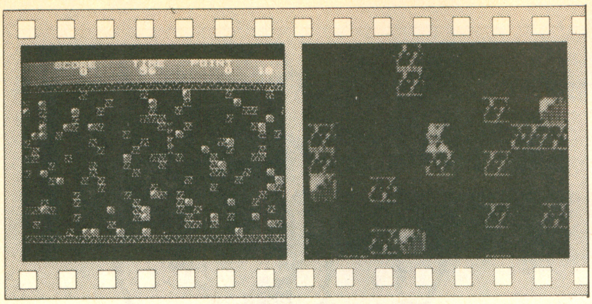
編：アニメを使わず，すべてセルに描いて動かしているから処理が速いんですね。

つぐ美：あのー，セルって何ですか？

Dr.D：ぴゅう太の画面は，たて24×よこ32個のセルからできとる。他のパソコンに移植するときには，セルやアニメをキャラクタなどに変えることが必要じゃ。



★僕は最初にリブルラブルが出たパソコンを買うぞ！といいつつ貯金は千円。(東京都東村山市・**グレート高橋**)
……【**編**：千円で何を買う？**影**：迷わず牛丼3コ。**編**：牛丼もつもればパソコンとなる？高橋クン頑張れよ！】



《写真１》ビョョ〜ン！ジャンプして飛びうつる　《写真２》近いところから氷を取っていこう

《第２図》セル画例

例１

2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2

例２

W	W	W	W	W	W	W	W
2	2	E	2	2	2	E	2
2	2	E	2	2	2	E	2
2	E	2	E	2	E	2	E
2	E	2	E	2	E	2	E
E	2	2	2	E	2	2	2
E	2	2	2	E	2	2	2
W	W	W	W	W	W	W	W

例３

2	Y	Y	Y	Y	Y	Y	2
Y	4	4	4	Y	Y	Y	Y
Y	4	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Y	4	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
2	Y	Y	Y	Y	Y	Y	2

例４

2	E	E	E	E	E	E	2
2	0	0	2	0	2	2	2
2	0	0	0	0	2	2	2
Y	Y	Y	Y	Y	2	2	2
Y	Y	Y	Y	Y	2	2	2
2	W	W	W	W	2	2	2
2	2	W	2	W	2	2	2
2	4	4	2	4	4	2	2

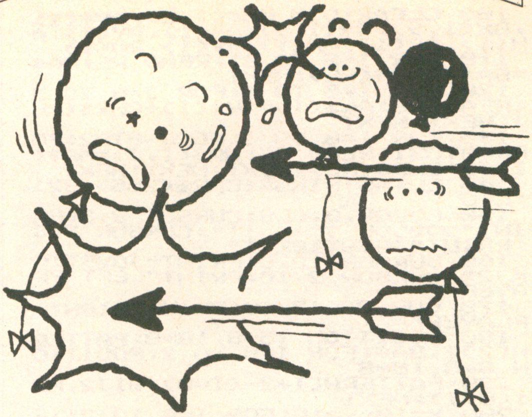
JUMP JUMPのプログラム・リスト

```
1    ｼｷ O=10
2    ｼｷ B=ｾﾙ(1)
3    ｼｷ C=ｾﾙ(2)
4    ｼｷ D=ｾﾙ(3)
5    ｼｷ T=60
6    ｼｷ F=130
7    ｼｷ P=0
10   ｼｷ A=720
20   ﾏﾜﾚ 40 E=129ｶﾗ736ｶﾝｶｸ1
30   ｼｷ ｾﾙ(E)=ｾﾙ(1)
40   ﾄｼﾞﾙ
50   ｼｷ E=ﾗﾝｽｳ(10)
60   ｼｷ F=F+E
70   ｼｷ ｾﾙ(F)=ｾﾙ(2)
80   ﾓｼ F>705ﾅﾗﾊﾞ 100 ﾆｲｹ
90   50 ﾆｲｹ
100  ﾏﾜﾚ 130 F=1ｶﾗ40ｶﾝｶｸ1
110  ｼｷ E=ﾗﾝｽｳ(606)+130
120  ｼｷ ｾﾙ(E)=ｾﾙ(3)
130  ﾄｼﾞﾙ
135  ｶｹ 55,O
136  ｶｹ 50,P
140  ﾀｲﾏ 1 ｵﾝ
145  ｼｷ ｾﾙ(A)=ｾﾙ(4)
150  ｷｲ 1 J,K
160  ｷｲ J=3ﾅﾗﾊﾞ 210 ﾆｲｹ
170  ﾓｼ J=7ﾅﾗﾊﾞ 280 ﾆｲｹ
180  ﾓｼ K>0ﾅﾗﾊﾞ 340 ﾆｲｹ
185  ｶｹ 33,S
186  ﾓｼ P>=0ﾅﾗﾊﾞ 640 ﾆｲｹ
190  570 ﾖﾖﾍﾞ
200  150 ﾆｲｹ
210  ﾓｼ C=ｾﾙ(A+1)ﾅﾗﾊﾞ 190 ﾆｲｹ
220  ｼｷ A=A+1
230  570 ﾖﾖﾍﾞ
250  ｼｷ ｾﾙ(A-1)=ｾﾙ(1)
260  ｼｷ ｾﾙ(A)=ｾﾙ(4)
265  ﾓｼ B=ｾﾙ(A+32)ﾅﾗﾊﾞ 440 ﾆｲｹ
266  ｵﾄ ｲﾁｵﾝ
267  ﾏﾜﾚ 268 G=1ｶﾗ19ｶﾝｶｸ1
268  ﾄｼﾞﾙ
270  190 ﾆｲｹ
280  ﾓｼ C=ｾﾙ(A-1)ﾅﾗﾊﾞ 190 ﾆｲｹ
290  ｼｷ A=A-1
300  570 ﾖﾖﾍﾞ
320  ｼｷ ｾﾙ(A+1)=ｾﾙ(1)
330  260 ﾆｲｹ
340  ﾓｼ C=ｾﾙ(A+33)ﾅﾗﾊﾞ 510 ﾆｲｹ
350  ﾓｼ C=ｾﾙ(A+31)ﾅﾗﾊﾞ 540 ﾆｲｹ
360  ﾓｼ C=ｾﾙ(A-32)ﾅﾗﾊﾞ 440 ﾆｲｹ
370  ｼｷ A=A-32
380  570 ﾖﾖﾍﾞ
390  ﾓｼ P>=0ﾅﾗﾊﾞ 640 ﾆｲｹ
400  ｼｷ ｾﾙ(A+32)=ｾﾙ(1)
410  ｼｷ ｾﾙ(A)=ｾﾙ(4)
430  340 ﾆｲｹ
440  ﾓｼ C=ｾﾙ(A+32)ﾅﾗﾊﾞ 190 ﾆｲｹ
450  ｼｷ A=A+32
460  570 ﾖﾖﾍﾞ
480  ｼｷ ｾﾙ(A-32)=ｾﾙ(1)
490  ｼｷ ｾﾙ(A)=ｾﾙ(4)
500  440 ﾆｲｹ
510  ｷｲ 1 J,K
520  ﾓｼ J=3ﾅﾗﾊﾞ 210 ﾆｲｹ
530  350 ﾆｲｹ
540  ｷｲ 1 J,K
550  ﾓｼ J=7ﾅﾗﾊﾞ 280 ﾆｲｹ
560  360 ﾆｲｹ
570  ﾓｼ D=ｾﾙ(A)ﾅﾗﾊﾞ 590 ﾆｲｹ
575  ﾓｼ ﾀｲﾏ1=100ﾅﾗﾊﾞ 680 ﾆｲｹ
580  ｶｴﾚ
590  ｵﾄ ｻﾝｵﾝ
600  ｼｷ S=S+100
610  ｶｹ 33,S
620  ｼｷ P=P+1
625  ｶｹ 50,P
630  ｶｴﾚ
640  ｼｷ O=O+2
645  ｼｷ S=S+T*P
650  2 ﾆｲｹ
680  ｼｷ T=T-1
690  ｵﾄ ｲﾁｵﾝ
695  ｶｹ 41,T
700  ﾓｼ T=0ﾅﾗﾊﾞ 720 ﾆｲｹ
710  ｶｴﾚ
720  ｵﾄ ｼｵﾝ
730  ｶｹ 397,"GAMEOVER"
740  ｵﾜﾘ
```

★83年５月号でボツになったがＵＦＰができたので再度送ります。10 ＰＬＡＹ"08Ｖ15Ｂ１"：ＧＯＴＯ10 効用：耳が痛くなる。(神奈川県鎌倉市・竹居正浩15才)……【編：ＯＦに出るとＯＦＰかな？影：ボツ原稿を送るなよ〜。】

風船割りゲーム

きむらく～ん



はじめに

RX－78のプログラムが，ベーマガに載るようになって，早くも1年がたちました。時のたつのは，早いものですねー。

今回は久しぶりに，２人で遊ぶゲームを作ってみました。

ゲームについて

ジョイ・スティックで人を操作します。ボタンを押すことによって，矢を放ちますが，ボタンを押す時間によって，矢の飛ぶ距離が決まります。

こうして先に相手側の風船を五つ割ったほうが勝ちです。また，敵の矢が飛んできても，風船をキックしてどかすことができます。

プログラムについて

画面を１回ずつクリアしているため，見づらくなってしまいました。そこで，840行でWAITルーチンをつけました。

好みに応じて，変えてみてください。

評…何やっても目立っちゃうな(影)



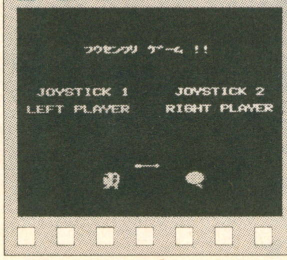
by 田沢

CHECKER FLAG

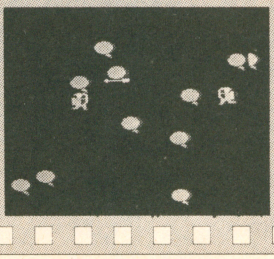
Dr.D：２人用のゲームというのは，対戦相手によってゲームの難しさが変わるからおもしろいな。

編：影さんが相手じゃ，ゲームになりませんよ。これじゃ，いつまでたっても写真が撮れません！

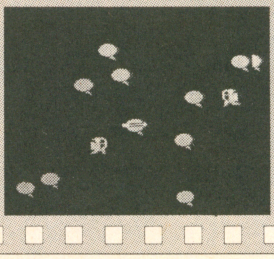
影：グギッ～，みんな人のせいにしてー！



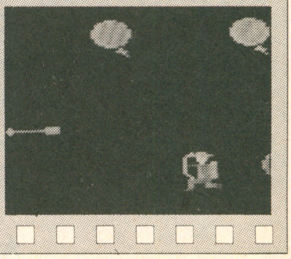
《写真１》このゲームは２人で遊べます



《写真２》敵の風船を弓矢で割りましょう！



《写真３》ズババーン!! どんなもんだい！



《写真４》敵も負けじとシュバーッ!!

★両親に頼み，泣きつき，おどし，わめき，叫びました。あさってＸ１が届きます。（愛媛県東宇和郡・**なつかしの森田健作**）……【**編**：だめじゃない。やさしくおねだりしなくちゃ！**影**：編集長っ！僕ちゃん，お寿司食べたいっ。】

```
100 CLEAR:DIM MA$(1,2),AW$(1),BX(1,9),BY(1,9),AX(1),AY(1),AH(1),AF(1),MX(1),MY(1),PO(1)
110 FOR I=0 TO 31:READ RE:BA$=BA$+CHR$(RE):NEXT
120 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 5:READ RE:AW$(I)=AW$(I)+CHR$(RE):NEXT:NEXT
130 FOR I=0 TO 1:FORJ=0TO2:FORK=0TO31:READ RE:MA$(I,J)=MA$(I,J)+CHR$(RE):NEXT:NEXT:NEXT
140 CL$=STRING$(CHR$(255),32):L=5
150 COLOR,0:CLS:CURSOR 8,3:PRINT"ﾌｳｾﾝﾜﾘ ｹﾞｰﾑ !!":CURSOR 3,8:PRINT"JOYSTICK 1"
160 CURSOR 18,8:PRINT"JOYSTICK 2":CURSOR 2,10:PRINT"LEFT PLAYER"
170 CURSOR 17,10:PRINT"RIGHT PLAYER"
180 POSITION 15*8,18*8:PATTERN[2]2,BA$:FOR I=0 TO 2:POSITION 8*8,18*8
190 PATTERN[I*2-(I=0),W1]2,MA$(0,I):NEXT
200 X=10:Y=18:FOR I=0 TO 3:IF I=1 THEN Y=Y-1
210 IF I=3 THEN Y=Y+1
220 POSITION X*8,Y*8:PATTERN[7]2,AW$(0):FOR J=0 TO 1000:NEXT:POSITION X*8,Y*8
230 PATTERN[0]2,CL$:X=X+1:NEXT
250 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO L:BX(I,J)=INT(RND(1)*11)-(I=1)*12:BY(I,J)=INT(RND(1)*20)+2
260 NEXT:MX(I)=5-(I=1)*12:MY(I)=9:AF(I)=0:PO(I)=0:NEXT
300 CLS:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO L:IF BY(I,J)=0 THEN 320
310 POSITION BX(I,J)*8,BY(I,J)*8:PATTERN[2]2,BA$
320 NEXT:FOR J=0 TO 2
330 POSITION MX(I)*8,MY(I)*8:PATTERN[J*2-(J=0),W1]2,MA$(I,J)
340 NEXT:NEXT
350 FOR I=0 TO 1:IF AF(I)=0 THEN 370
360 POSITION AX(I)*8,(AY(I)-AH(I))*8+4:PATTERN[7]2,AW$(I)
370 NEXT
380 FOR I=0 TO 1:IF PO(I)>4 THEN J=I:I=1:NEXT:GOTO 900
400 IF I THEN JOYS2 RE:GOTO 420
410 JOYS1 RE
420 ON RE GOTO 510,520,530,540,550,560,570,580,430,780
430 IF AF(I) THEN 790
440 C=1
450 IF I THEN JOYS2 RE:GOTO 470
460 JOYS1 RE
470 IF(RE<>0)*(RE<>9)THEN 490
480 C=C+1:CURSOR 5-(I=1)*12,0:PRINT C;:IF C<23 THEN 450
490 AF(I)=C:AX(I)=MX(I):AY(I)=MY(I):AH(I)=-1
500 GOTO 790
510 MX(I)=MX(I)+1:GOTO 590
520 MX(I)=MX(I)+1:MY(I)=MY(I)-1:GOTO 590
530 MY(I)=MY(I)-1:GOTO 590
540 MX(I)=MX(I)-1:MY(I)=MY(I)-1:GOTO 590
550 MX(I)=MX(I)-1:GOTO 590
560 MX(I)=MX(I)-1:MY(I)=MY(I)+1:GOTO 590
570 MY(I)=MY(I)+1:GOTO 590
580 MX(I)=MX(I)+1:MY(I)=MY(I)+1
590 IF MX(I)<-(I=1)*12 THEN MX(I)=-(I=1)*12
600 IF MX(I)>10-(I=1)*12 THEN MX(I)=10-(I=1)*12
610 IF MY(I)<2 THEN MY(I)=2
620 IF MY(I)>21 THEN MY(I)=21
630 FOR J=0 TO L:IF(MX(I)<>BX(I,J))+(MY(I)<>BY(I,J))THEN 770
640 ON RE GOTO 650,660,670,680,690,700,710,720
650 BX(I,J)=BX(I,J)+1:GOTO 730
660 BX(I,J)=BX(I,J)+1:BY(I,J)=BY(I,J)-1:GOTO 730
670 BY(I,J)=BY(I,J)-1:GOTO 730
680 BX(I,J)=BX(I,J)-1:BY(I,J)=BY(I,J)-1:GOTO 730
690 BX(I,J)=BX(I,J)-1:GOTO 730
700 BX(I,J)=BX(I,J)-1:BY(I,J)=BY(I,J)+1:GOTO 730
710 BY(I,J)=BY(I,J)+1:GOTO 730
720 BX(I,J)=BX(I,J)+1:BY(I,J)=BY(I,J)+1
730 IF BX(I,J)<-(I=1)*12 THEN BX(I,J)=-(I=1)*12
740 IF BX(I,J)>10-(I=1)*12 THEN BX(I,J)=10-(I=1)*12
750 IF BY(I,J)<2 THEN BY(I,J)=2
760 IF BY(I,J)>21 THEN BY(I,J)=21
770 NEXT
780 IF AF(I)=0 THEN 840
790 AX(I)=AX(I)+1+(I=1)*2:IF(AX(I)<0)+(AX(I)>22)THEN AF(I)=0:GOTO 840
800 IF(AF(I)>3)*(AH(I)<2)THEN AH(I)=AH(I)+1
810 IF(AF(I)<4)*(AH(I)>-1)THEN AH(I)=AH(I)-1
820 IF(AF(I)=1)+(AF(I)=2)THEN 850
830 AF(I)=AF(I)-1
840 NEXT:FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 300
850 FOR J=0 TO L:IF(AX(I)=BX(1-I,J))*(AY(I)=BY(1-I,J))THEN 870
860 NEXT:GOTO 830
870 PO(I)=PO(I)+1:BY(1-I,J)=0:AF(I)=1:GOTO 860
900 IF PO(0)>PO(1) THEN A$="LEFT PLAYER":GOTO 980
910 IF PO(1)>PO(0) THEN A$="RIGHT PLAYER":GOTO 980
920 CURSOR 10,8:PRINT"ﾋｷﾜｹ !!!";
930 CURSOR 5,12:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞｱｿﾋﾞﾏｽｶ ?";
940 CURSOR 8,14:PRINT"Yes [Y],No [N]";
950 GET A$:IF A$="" THEN 950
960 IF A$="Y" THEN 150
970 IF A$<>"N" THEN 950
975 END
980 CURSOR 5,8:PRINT A$;" IS WINNER !!";:GOTO 930
1000 DATA 192,3,240,15,248,31,248,31,252,63,252,63,252,63,252,63
1010 DATA 248,31,248,31,240,15,192,3,0,4,0,30,0,8,0,16
1020 DATA 15,64,255,255,15,64
1030 DATA 2,240,255,255,2,240
1100 DATA 192,5,240,15,0,16,0,16,24,16,24,0,24,16,24,16
1110 DATA 24,16,24,8,24,4,0,0,0,0,4,0,4,0,4,28
1120 DATA 192,1,240,7,192,1,192,1,128,0,0,16,0,0,0,0
1130 DATA 0,0,224,1,224,1,224,15,224,15,120,12,120,12,0,0
1140 DATA 0,4,0,8,192,17,192,17,152,16,248,31,248,17,248,17
1150 DATA 248,17,24,8,24,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1200 DATA 160,3,240,15,8,0,8,0,8,24,0,24,8,24,8,24
1210 DATA 8,24,16,24,32,24,0,0,0,0,0,32,0,32,56,32
1220 DATA 128,3,224,15,128,3,128,3,0,1,8,0,0,0,0,0
1230 DATA 0,0,128,7,128,7,240,7,240,7,48,30,48,30,0,0
1240 DATA 32,0,16,0,136,3,136,3,8,25,248,31,136,31,136,31
1250 DATA 136,31,16,24,32,24,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

★

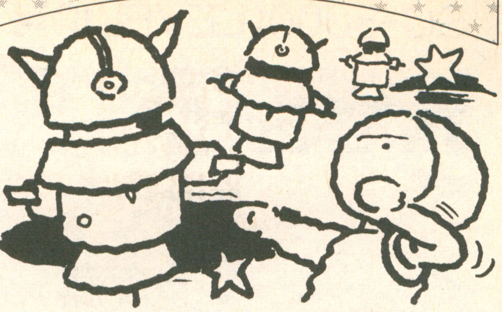
★

★つぐ美の登場で影の引退がうわさされているがＯＦから消えるなら編の方だね。影とのかけあいはつぐ美のほうがうまい。(岐阜県美濃加茂市・**神保陽一郎16才**)……**【影：ではさっそく編君の送別会を。♪ホタールの♪あら，みんな帰っちゃうの？】**

S1用

VF-S1

ホワイト・エンゼル



ＶＦ－Ｓ１に乗って，土星で敵にねらわれているミンメイを助けてください。敵を誘導ミサイルで破壊して，ミンメイが敵につかまらないようにするのです。

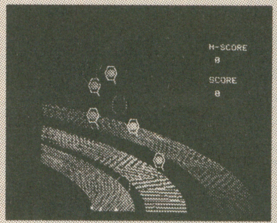
■キー操作

敵に緑色のスコープを合わせ，スペース・キーで赤のスコープをセットします。スコープを五つセットすると，ジュワーッとミサイルが発射して爆発し，近くの敵を破壊できます。

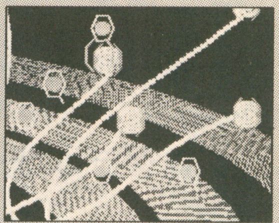
スコープの移動は2468のキーですが，なぜかスコープに慣性力が働いて，動きにくくなっています。敵の約半数をやっつけないと，ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲなのでがんばってください。

■プログラムの説明

なんといっても，このゲームの最大の特徴は，キャラクタ画面とグラフィック画面２枚を使ってることです。キャラクタ画面に固定スコープ，グラフィック０ページに敵と可動スコープ，グラフィック１ページに背景をいれて重ね合わせをしているんです。だからビデオ・スーパー・インポーズ・カードを使用している人は，ＲＧＢ端子へつないでください。



《写真１》赤のスコープを五つまでセットする



《写真２》ミサイルが発射され爆発だ!!

S－1

VF－S１のプログラム・リスト

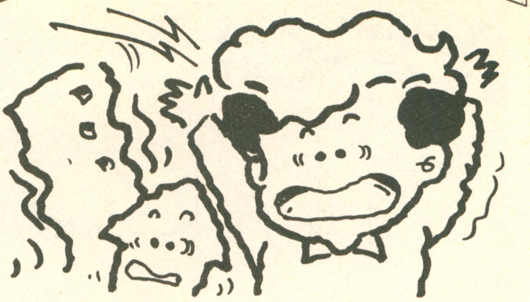
```
10 KEY 1,"W.80:COLOR,0,1"+CHR$(13):KEY 2,"SCREENO"+CHR$(13):KEY3,"PALETTE"+CHR$(
13):IG$(&H2A)="FFFFFFFFFFFFFFFF"
20 WIDTH40:SCREEN 0,0,1:DEFINT A-Z:RANDOMIZE (TIME):PALETTE
30 DIM ZT(200),MT(100),TX(5),TY(5),SX(5),SY(5),TC(17),S(4,100),F(5):T=20:U=200:V
=20:W=160:DZ=20:GOSUB 310
40 S=0:ZTR=0:POKE &HFFE0,4:SOUND 7,&H12:SOUND 10,3:SOUND 6,16
50 GOSUB 420:X=100:Y=100:NO=1:ZTRN=0:ZTRD=0:GOSUB 430
60 '**************************       MAIN ROUTINE       ******************************
70 K=PEEK(&HFFE0):IF (K=&H80)+(NO=6) THEN 140
80 FOR A=1 TO 5:M=TX(A):N=TY(A):LINE(M*2,N)-(M*2+40,N+20),PSET,0,BF:DM=RND(1)*16
-8:DN=RND(1)*16-8:M=M+DM*(DM+M>T)*(DM+M<U):N=N+DN*(DN+N>V)*(DN+N<W):PUT(M,N),ZT,
PSET:TX(A)=M:TY(A)=N
90 K=PEEK(&HFFE0):DX=DX+((K=&HB7)-(K=&HBE))*2-SGN(DX):DY=DY+((K=&HBD)-(K=&HCD))*
2-SGN(DY):PUT@(X,Y),MT,PRESET,4:X=X+DX:Y=Y+DY:IF (X<T)+(X>U)+(Y<V)+(Y>W) THEN X=
X-DX:Y=Y-DY
100 PUT@(X,Y),MT,PSET,4:Z=ABS(DX)+ABS(DY):SOUND 6,4-Z*(Z<31):SOUND 10,-3*(Z>0):N
EXT
110 GOTO 70
120 FOR 1=1 TO 20:FOR A=1 TO 5:CIRCLE(SX(A),SY(A)),50,B MOD 7,,,,XOR:NEXT:NEXT
130 '**************************       SCOPE SET        ******************************
140 IF NO=6 THEN 170
150 COLOR,,0:LINE(X*2-15,Y-7)-(X*2+64,Y+32),PSET,0,BF:PUT@(X,Y),MT,PSET,2:SX(NO)
=X:SY(NO)=Y:FOR P=1 TO NO:PUT@(SX(P),SY(P)),MT,PSET,2:NEXT:POKE &HFFD3,0:POKE &H
FFD3,128
160 X=(X¥8)*8:Y=(Y¥8)*8:FOR P=0 TO 3:FOR Q=0 TO 3:IMAGE(X+P*8,Y+Q*8),&H70+NO*16+
P+Q*4:TC(P+Q*4+1)=TC(P+Q*4+1)+&H10:NEXT:NEXT:PUT@C(X/8,Y/8),TC:NO=NO+1:GOTO 80
170 SOUND 10,6:FOR A=1 TO 100:SOUND 6,4+A/5:FOR B=1 TO 5:XX=(SX(B)*A*2+B*40)/100
+S(B-1,A):YY=(SY(B)*A+190*(100-A))/100+10:LINE(XX,YY)-(XX+3,YY+2),PSET,7,BF:NEXT
:NEXT
180 SOUND 10,5:SOUND 6,12:FOR B=0 TO 20STEP.5 :FOR A=1 TO 5:CIRCLE(SX(A)*2+20,SY
(A)+10),B,(B*2) MOD 7,,,,XOR:NEXT:NEXT
190 FOR A=1 TO 5:FOR B=1 TO 5: IF (SX(A)<TX(B)+DZ)*(SX(A)>TX(B)-DZ)*(SY(A)<TY(B)
+DZ)*(SY(A)>TY(B)-DZ)*(F(B)=0) THEN 220
200 NEXT:NEXT:ZTRN=ZTRN+5:NO=1:CLS 2:GOSUB 430
210 LINE(0,0)-(639,199),PSET,0,BF:GOSUB 420:FOR A=1 TO 16:TC(A)=TC(A)-&H50:NEXT:
FOR A=1 TO 5:F(A)=0:NEXT:IF ZTRN>19 THEN 240 ELSE 80
220 SOUND 10,5:SOUND 6,8:GOSUB 410:S=S+1:ZTRD=ZTRD+1:F(B)=1:GOTO 200
230 '**************************       CLEAR?  END?       ******************************
240 IF ZTRD<10 THEN 260
250 FOR A=1 TO 7:SYMBOL(A,A+80),"CLEAR VF-S1",3,4,A,PSET:NEXT:FOR A=1 TO 20:FOR
B=1 TO 31:SOUND 6,B:NEXT:NEXT:GOTO 50
260 COLOR,,0:FOR A=1 TO 7:SOUND 10,A:SOUND 6,A:SYMBOL(A,A+150),"MINMAY ﾊ ﾂｶﾏｯﾃ ｼ
ﾏｯﾀ",2,,A,PSET:NEXT :FORA=1 TO 7:SYMBOL(30+A,80+A ),"GAME OVER VF-S1",2,2,A,PSET
:NEXT:POKE &HFFE0,&H44 :SOUND 10,0:IF S>HS THEN HS=S
270 FOR A=1 TO 32:A$=INKEY$:NEXT
280 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN 40
290 IF A$=CHR$(27) THEN STOP ELSE 280
300 '**************************       GRAPHIC            ******************************
310 FOR B=0 TO 2:FOR A=-1 TO 1 STEP 2:CONNECT(20-A*(10-B),0)-(20-A*(20-B),5)-(20
-A*(20-B),15)-(20-A*(10-B),20),7:NEXT:NEXT:GET@(0,0)-(40,20),MT
320 CLS:CONNECT(24,16)-(32,8)-(24,0)-(8,0)-(0,8)-(8,16)-(24,16)-(30,20),7:CIRCLE
(16,8),10,4:PAINT(16,8),4,4:GET(0,0)-(30,24),ZT
330 COLOR,,1:FOR P=0 TO 3:FOR Q=0 TO 3:LOCATE P,Q:PRINTCHR$(&H70+P+Q*4):NEXT:NEX
T:GET@C(0,0)-(3,3),TC:COLOR,,0 :TC(16)=&H677F
340 FORB=0 TO 4:FOR A=1 TO 100:S(B,A)=SIN((100-A)*.06+B*2)*300/A^.6+15 :PSET(S(B
,A)+200,A): NEXT:NEXT:CLS
350 SCREEN,1:CIRCLE(-600,120),300,6:FOR A=1 TO 120:CIRCLE(-1000,200),1500+A,A MO
D3 ,,,.1
360 CIRCLE(-1000,200),1300+A,A MOD4 ,,,.1
370 CIRCLE(-1000,200),1150+A,A MOD5 ,,,.1:NEXT:POKE &HFE24,1:SCREEN,0: RETURN
380 RETURN
390 '**************************       SUB ROUTINE        ******************************
400 POKE &HFFE0,4:GOTO 70
410 FOR P=1 TO 50:CIRCLE(TX(B)*2+20,TY(B)+10),P,P MOD 7,,,,XOR:NEXT:RETURN
420 FOR A=1 TO 5:TX(A)=RND(1)*(U-T)+T:TY(A)=RND(1)*(W-V)+V:F(A)=0:NEXT:RETURN
430 CLS:COLOR7,0:LOCATE30,0:PRINT"H-SCORE":LOCATE30,2:PRINTHS*500:LOCATE30,5:PRI
NT"SCORE":LOCATE30,7:PRINTS*500:RETURN
```

★くだらない話――上がる，上がる！（千葉県長生郡・**ギャグ提案者**　小泉13才）……【**影**：変な話一編の話。**編**：はなしの話―Dr.の会話。**Dr.D**：どういう意味だ？**編**：つまり，その――。**影**：ハハハと笑わずにいられない話さ。】

SC-3000(LEVELⅡ)用

大地震

斉藤　栄



いま，人々の間で恐れられている大地震が，とうとう起きてしまいました。

あなたは，ゆれ動く大地にしっかりと立って，中央の安全地帯（線と線の間）からでないように，生きのびてください。得点は，１秒間生きのびると12点です。

キー操作

7と9のキーで，左右に動きます。Kのキーで再ゲーム，Nのキーで終わりです。

プログラムは…

20行で乱数により，上の大地と人を動かしています。80と90行のＩＦ　Ｒ＝１(２)ＴＨＥＮ　Ｘ＝Ｘ－１(Ｘ＋１)で，人を左右に動かしています。

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，ＬＥＶＥＬⅡのプログラムにしては，なかなかいいできだぞ。

編：もちろん，アイデアですね？

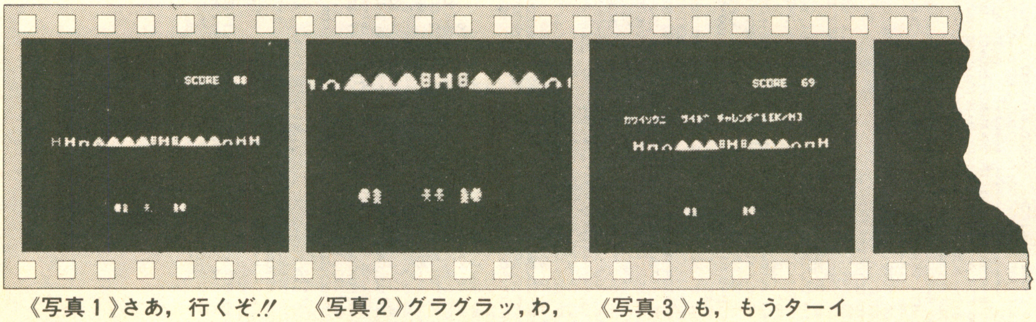
Dr.D：そうだ。２本立てプログラムという手もあるが，この作品のようにアイデアがおもしろければ，やっぱりおもしろいだろ？

改造は…

60行のＳＯＵＮＤ～ＢＥＥＰ１を取ると，速くなります。70行のＩＦの範囲を変えると，難しさが変わります。ただし，70行を変えるには，60行の安全地帯の位置も変えてください。

大地震のプログラム・リスト

```
10 CLS:X=18:COLOR8,1
20 R=INT(RND(1)*2)+1:A=2:M=M+3
30 CURSORA*R,7:PRINT"  Hnn▲▲▲8H
B▲▲▲nnH   "
40 IFINKEY$="7"THENX=X-1
50 IFINKEY$="9"THENX=X+1
60 CURSORX,15:PRINT"*":SOUND1,123,15:B
EEP1:CURSORX,15:PRINT" ":CURSOR13,15:P
RINT"*§":CURSOR21,15:PRINT"§*"
70 IFX=14ORX=13ORX=21ORX=22THEN110
80 IFR=1THENX=X-1
90 IFR=2THENX=X+1
100 CURSOR23,0:PRINT"SCORE":CURSOR29,0
:PRINTM:GOTO20
110 FORZ=0TO3:SOUND3,494,15:BEEP2:NEXT
Z
120 CURSOR5,4:PRINT"ｶﾜｲｿｳﾆ  ｻｲﾄﾞ  ﾁｬﾚﾝﾁﾞ
1[K/N]"
130 IFINKEY$="K"THENM=0:GOTO10
140 IFINKEY$="N"THENEND
150 GOTO120
```

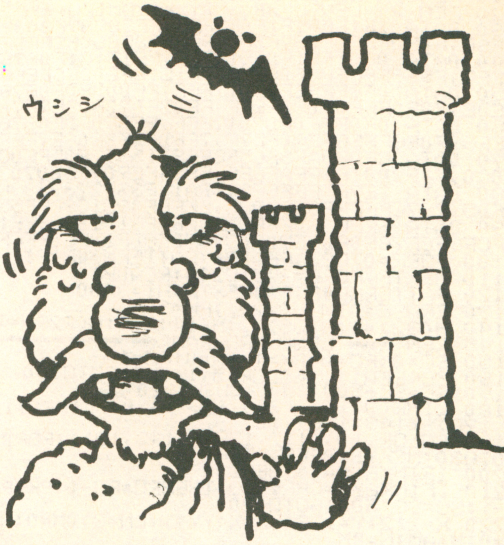


《写真１》さあ，行くぞ!!ドキドキ……　《写真２》グラグラッ，わ，わ，わ――っ!!　《写真３》も，もうターイヘン!!

★お願いします。どうかつぐ美さんの写真を載せてください。（長崎市・太田義啓12才）……【つぐ美：すごーい人気!!一同：ブスッ！つぐ美：どういう意味ですか??一同：いいえ，なんでもありません！つぐ美：ブスッ!!】

AGAIN

KIYOMIZU



友人のパトソンと南海のティア島で休日を楽しんでいたPIKBOYのもとに，再び仕事の依頼が届いた。

島の中心にある遺跡に，悪魔が住みついたというのだ。悪魔は遺跡のあちこちに魔力で作ったカベを置いて身をひそめ，島の娘をさらっていくというのだ。

■たとえば悪魔の倒しかた

悪魔にとって，魔力で作ったものはすべて命なのです。そこで，カベを消してしまいましょう。どうやって消すかって!?

実は，ジャンプすると消えてしまうのです。もちろん，カベの上にね。ただし，遺跡物や何もない所へジャンプすると，数秒間動けなくなりますよ！

移動はカーソル・キー，ジャンプは［GRAPH］キーです。

■そしてPIKBOYの死にかた

簡単なことです。悪魔につかまってしまうか，川の中に落ちればいいんです。でも，そうはしていられません！　もー，つかまっちゃうという時は，［カナENMA］キーで「娘さん，ごめん！」「あれ～！」。そうです，悪魔に娘を1人やればいいのです。

■え！でた～！でおわり

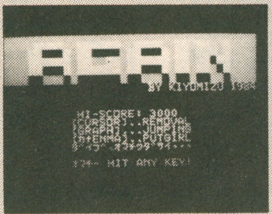
プログラムの100～200行あたりに，変数FMがあります。いまは3になっていますが，これは全面数なのです。つまり，面を増やしたければこの値を増やし，プログラムの最後のデータに図面を描けばいいのです。

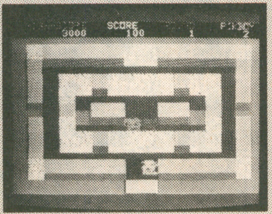
それから，画面を見て［CR］キーを押すと，面がつぎの面に変わります。つまり1面があきた人は，つぎの面からスタートできるのです。もちろん［CR］キー以外のキーを押せば，その面でスタートできます。オーバーになったら［Y］で再スタート，［N］でENDです。

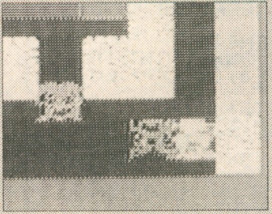


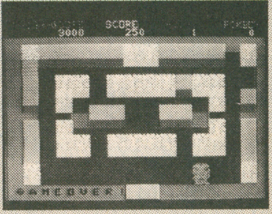
by 一夜

評…かわいいーっ（つぐ美）


《写真1》タイトル画面。シバラクマッテ！


《写真2》中央下からスタート！　カベを消せ!!


《写真3》ピンチになったら島の娘をだせ!!


《写真4》ギャ～ッ!!　悪魔に負けた……

★影さん，いいかげんそのサングラスとマスクはずしておかないと，日やけしたあとこまるよ。（長崎県諫早市・宮田和宏11才）……【影：ところがどっこい！海に行ったんだけど，ちゃんとはずしておいたよ。誰かに会っていたかも…。】

```
10 REM ▒ AGAIN PIKBOY2  SC-3000 ▒
20 REM ▒  LEVEL 3B   BY KIYOMIZU ▒
30 DATA 1F1FFF1F1F0F7FFF,FF78787F30377
F6F,F0F0FFF0FB87FBFC,FCF838F8606EFFDF
40 DATA 0F0FFF1FDFE1DFFF,FF1F1C1F0676F
FF7,F8F8FFF8F8F0FEFF,FF1E1EFE0CECFEF6
50 DATA 0F6FFF6F7F017FFF,FFD0DFDF0676F
EDE,F0F0FFF0F080FEFF,FF0BFB7B606E7F7B
60 DATA 0F0FFF0F07017FFF,FFDFDFDF0676F
EF6,F0F6FFF6FE80FE7F,7FFBFBFB60E7FEF
70 DATA CFDFDAF8FC5F6F6F,15357F0EFEDCE
0C0,F3FBBB1F3FFAF6F6,5854FE707F3B0703
80 DATA 1E7FFFFFF6F37BBA1,F33F27393 3C7
FD5,787EFFFFFF6ECDD85,CFFCE49C1C3CFE55
90 DATA 6EEE36DFFFE719FF,F31DEB779EE13
FCF,F6F76FBFB8E7BFD8,67BE8DF3BFC0FFCF
100 FORP=0TO23:READP$:PATTERNS#P,P$
110 NEXTP:FORP=245TO248:READP$
120 PATTERNC#P,P$:NEXTP:HI=3000
130 ERASE:DIM H(229):FM=3
140 H(32)=1:H(35)=2:H(144)=3:H(229)=4
145 REM ━━ LOOP PROGRAM ━━━━━━━
150 SC=0:RO=0:PK=1:SM=0:RM=1
160 SCREEN1,1:COLOR15,1:CLS:GOTO680
170 SC=SC+500:SM=0:GOSUB920
180 LINE(0,16)-(240,176),4,B:BLINE(112
,176)-(143,176),10
190 COLOR,10,(112,176)-(143,191):FORB=
0TO30:NEXTB:BEEP:BEEP
200 IFINKEY$=""THEN200
210 IFINKEY$=CHR$(13)THENRO=RO-1:PK=PK
-1:SC=SC-500:GOTO170
220 X=112:Y=176:XX=X:YY=Y:LM=8:DM=0:HM
=0:M=AM:N=BM
230 MM=M:NN=N:FX=0:QX=0:QY=0:CM=0:SPRI
TE1,(0,0),0,0
235 REM ━━ MAIN LOOP ━━━━━━━
240 K=ASC(INKEY$+" "):IFK>31ORDM>0THEN
DM=DM-1:GOTO310
250 BEEP1:BEEP0:ON(K=14)*(CM=0)-(K=23)
*2GOTO510,550
260 X=XX+((K=28)*(XX<240)-(K=29)*(XX>0
))*16
270 Y=YY+((K=31)*(YY<176)-(K=30)*(YY>1
6))*16
280 FX=FNA:IFFX=127ORFX=243THEN300
290 XX=X:YY=Y:BEEP1:BEEP0
300 L=K-28:LM=-LM*(L<0)-L*4*(L>=0)
310 SPRITE0,(XX,YY-8),LM,7
320 IFFX=255ORFX=128THEN600
330 GM=13:ONHMGOTO470,410
340 M=MM+((MM>XX)-(MM<XX))*16:FY=FNB
350 MM=-MM*(FY=243)-M*(FY<>243)
360 N=NN+((NN>YY)-(NN<YY))*16:FY=FNB
370 NN=-NN*(FY=243)-N*(FY<>243)
380 M=MM:N=NN:IFFNB=127THEN460
390 SPRITE2,(MM,NN-8),20,GM
400 IFQX=MMANDQY=NNANDHM=0THENHM=2:GM=
9:GOTO390
410 IFCM<0ANDHM=2THENSPRITE1,(0,0),0,0
:QX=0:QY=0:HM=0:CM=0
420 IFHM=2THENCM=CM-1:GOTO440
430 IFXX=MMANDYY=NNTHEN600
440 IFSM>0THEN240
450 FORB=0TO10:BEEP:NEXTB:GOTO170
455 REM ━━ DEVIL SUB ━━━━━━━
460 HM=1:GM=10:WW=0:GOTO390
470 WW=WW+1:IFWW<8THEN400
480 COLOR,12,(MM,NN)-(MM+15,NN+15)
490 BLINE(MM,NN-8)-(MM+15,NN+7),,BF
500 HM=0:SM=SM-1:GM=13:GOTO390
505 REM ━━ GIRL SUB ━━━━━━━
510 SPRITE1,(XX,YY-8),16,8:SC=SC-500
520 SOUND1,698,10:FORB=0TO20:NEXTB
530 SOUND2,988,10:FORB=0TO60:NEXTB
540 CM=12:QX=XX:QY=YY:GOTO670
545 REM ━━ PIKBOY SUB ━━━━━━━
550 X=XX+((LM=4)-(LM=0))*16
560 Y=YY+((LM=12)*(YY<176)+(LM=8))*16
570 FORB=Y-16TOYSTEP4:SPRITE0,(X,B-8),
LM,7:NEXTB:XX=X:YY=Y
580 FX=FNA:IFFX=127THEN640
590 IFFX=243ORFX=0THENDM=6:GOTO310
600 SOUND4,1,10:SPRITE0,(XX,YY),LM,8:F
ORB=15TO2STEP-1
610 SOUND1,B*55,B:NEXTB:SOUND0
620 PK=PK-1:IFPK<0THEN1170
630 COLOR15:GOSUB1120:GOTO220
640 COLOR,12,(XX,YY)-(XX+15,YY+15)
650 BLINE(XX,YY-8)-(XX+15,YY+7),,BF
660 SOUND1,800,10:SC=SC+50:SM=SM-1
670 SOUND0:GOSUB1150:GOTO310
675 REM ━━ TITLE SUB ━━━━━━━
680 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒"
690 PRINT"▒▒■■■▒■■■■■▒■■■▒■■▒
■■▒■▒"
700 PRINT"▒▒■■ ■■ ▒■ ■■
■■▒■▒"
710 PRINT"▒▒■■■■■■■▒■■▒▒■▒■■■■■▒■■
■ ■■▒"
720 PRINT"▒▒■ ■▒■■■■■▒■ ■▒
■ ■▒"
730 PRINT"▒▒▒ ▒▒▒ ▒  ▒ ▒▒▒ ▒ ▒
 ▒ ▒▒"
740 PRINTTAB(21);"BY KIYOMIZU 1984 "
750 PRINT:PRINTTAB(11);"HI-SCORE:";HI
760 PRINTTAB(10);"[CURSOR]..REMOVAL"
770 PRINTTAB(10);"[GRAPH]...JUMPING"
780 PRINTTAB(10);"[カナENMA]..PUTGIRL"
790 PRINTTAB(10);"ダイブ、オマチクダサイ･･･"
800 SCREEN2,1:COLOR8,1,,12:CLS:MAG1
810 GOSUB870:SCREEN1,1:BEEP:PRINT
820 PRINTTAB(10);"オマチ~ HIT ANY KEY!"
830 IFINKEY$=""THEN830
840 DEFFNA=VPEEK(INT(Y/8)*256+INT(X/8)
*8+YMOD8)
850 DEFFNB=VPEEK(INT(N/8)*256+INT(M/8)
*8+NMOD8)
860 BEEP:SCREEN2,2:GOTO180
870 CURSOR16,0:PRINT"HIGH-SCORE";
880 COLOR15:CURSOR96,0:PRINT"SCORE";
890 CURSOR40,8:PRINTRIGHT$("   "+STR$(H
I),6);
900 COLOR2:CURSOR152,0:PRINT"ROUND";
910 COLOR7:CURSOR208,0:PRINT"PIKBOY"
915 REM ━━ GRAPHIC SUB ━━━━━━━
920 RM=RM-1:COLOR,4,(0,16)-(255,191)
930 BLINE(0,16)-(255,191),15,BF
940 COLOR,12,(16,32)-(239,175)
950 IFRM<1THENRM=FM:RESTORE1230
960 FORB=32TO160STEP16:B$="":READB$
970 FORC=1TOLEN(B$):A=C*16
980 DM=H(ASC(MID$(B$,C,1)))
990 ONDMGOTO1110,1010,1060,1080
1000 AM=A:BM=B:GOTO1110
1010 COLOR15:CURSORA,B-8:PRINT"♠"
1020 CURSORA,B:PRINT"♥":CURSORA+8,B-8
1030 PRINT"♦":CURSORA+8,B:PRINT"♣"
1040 COLOR,14,(A,B+8)-(A+15,B+15)
1050 COLOR,6,(A,B)-(A+15,B+7):GOTO1110

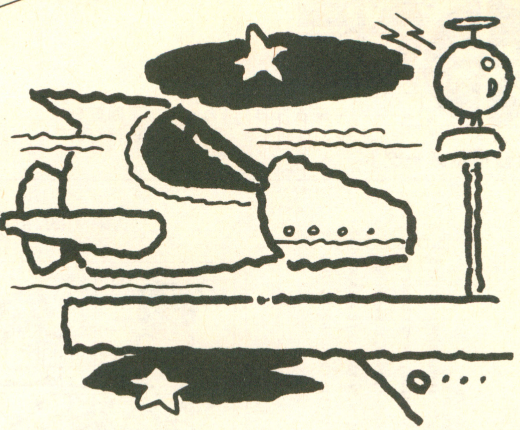
1060 COLOR,4,(A,B)-(A+15,B+15)
1070 LINE(A,B)-(A+15,B),4:GOTO1110
1080 LINE(A,B-8)-(A+15,B+7),9,BF
1090 COLOR,6,(A,B)-(A+15,B+15)
1100 PRESET(A,B):SM=SM+1
1110 NEXTC,B:RO=RO+1:PK=PK+1:COLOR15
1120 BLINE(152,8)-(255,15),15,BF
1130 CURSOR158,8:PRINTRIGHT$("   "+STR$
(RO),4);
1140 CURSOR214,8:PRINTRIGHT$("   "+STR$
(PK),4);
1150 BLINE(96,8)-(150,15),,BF:COLOR15
1160 CURSOR96,8:PRINTRIGHT$("      "+STR
$(SC),6);:RETURN
1165 REM ━━ GAME OVER SUB ━━━━━━━
1170 COLOR1:CURSOR10,180:PRINT"G A M E
 O V E R !":IFSC<=HITHEN1190
1180 HI=SC:CURSOR150,180:PRINT"Y O U R
 H I G H !":FORB=0TO5:BEEP:NEXTB
1190 IFINKEY$="Y"THEN150
1200 IFINKEY$<>"N"THEN1190
1210 ERASE:SCREEN1,2:COLOR1,15:CLS
1220 CURSOR9,12:PRINT"SOMEDAY,SOMETIME
,":END
1225 REM ≫≫ GRAPHICDATAS ROUND 1~3 ≫≫
1230 DATA "#■■■■■■■##■■■■■■■#","■
■","■ ##■#####■##  ■"
1240 DATA "■  #          # ■","▒ ■▒■■ $■
▒■ ▒","■ #        #■"
1250 DATA " ■  ##■######■## ■","■
■","#■■■■■■■■■■■■■■#"
1260 DATA "  ■▒■■▒■■▒■■■▒■■■","▒■▒■■▒■■▒■
▒■▒■","■■▒■▒■▒■▒■▒■"
1270 DATA "▒■▒■▒# $ #■▒ ■#■","■■▒■▒■■▒■
▒■▒■","▒■▒■▒■▒■▒■▒■"
1280 DATA "■■▒■▒■▒■▒■▒■▒■■","▒■▒■#■▒■#■
▒■#■","■■■■▒■▒■▒■▒■"
1290 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■▒","■#■ ■▒▒▒■
■#■■","■■▒■▒■▒■▒■■■"
1300 DATA "■ ■▒■▒■■▒■ ■■","■■##■■$■■#
#■■▒","■ ■▒■■■▒■■■■"
1310 DATA "■▒■▒■■▒■▒■■■","■#■ ■▒▒▒■
■#■■","■■■■■■■■■■▒"
1315 REM ≫≫≫ EDITER DATAS ≫≫≫≫≫≫≫≫≫≫≫≫
1320 DATA "/[■]...カベ  コイ",
          "|[▒]...カワ  ノケ",
          "|[#]...イセキ  ホナ"
1330 DATA "|[$]...アクマ  カイ",
          "\[ ]...アキチ  ",
          "  ウエノ、ヨッツノ キャラク"
1340 DATA "ターシカ、ツカッテハ イケナ",
          "イ。ツグツタラ、カクチトシテ",
          "  ウエノヨウニ、ヨセルコト!"
```


★あんこを食べた1人が,「このあんこ,くさいね」と言った。みんなも,「うん」とうなずいた。あんこ,くせー,うん。〝暗黒星雲〟(福島県会津若松市・**森純也11才**)……**【つぐ美**:イヤだー。**影**:こういうのだーい好き。**】**

3D-JSシミュレーションACT2

LANDING INSTRUCTION

右田　博敬



ストーリー

敵のレーダー地帯をうまくぬけられなかったJ・S号は，敵艦と交戦のすえ，なんとかその場を切り抜けたものの，船体は，かなりのダメージを受けていた。

そのため民間の浮きドックに，修理のため入港することになった。しかし入港のためのコンピュータに障害があり，マニュアル操作で航行することになった。J・S号をうまく動かして，ぶじ浮きドックに入港させてください。

操作方法

浮きドックは球形の物体が二つつながった形をしています。手前の球から入港しますが，手前は赤紫の円で表示されます。つまり赤紫の円の中心にできるだけ近づけばいいわけです。

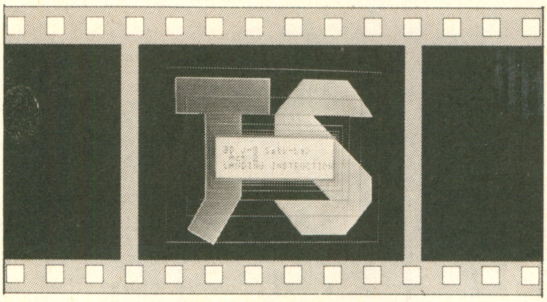
回転は，左回りが[L]，右回りが[R]で，上回りなら[U]，下回りなら[D]です。前進は[スペース]，後退は[B]で操作します。

回転はモーメントですから，右回転のモーメントをかけてそのままほっとくと，いつまでも右回転を続けます。

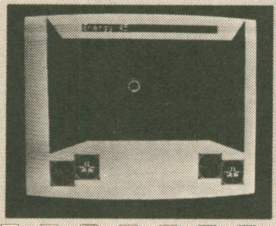
メータは全部で四つで，左の二つは浮きドックの方向を教えてくれます。左の二つは，回転モーメントを教えてくれます。

方向表示メータは，細かい操作にはあまり役に立ちません。そのときは，有視界表示でランディングしてください。Energy表示については，消費エネルギーを示しています。現在残っているエネルギーではないのに注意してください。

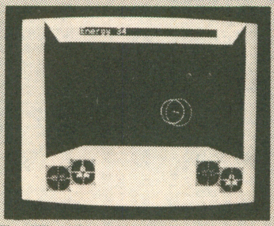
♡



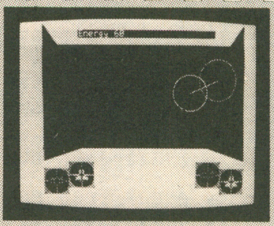
《写真1》前作(8月号)のパート2です



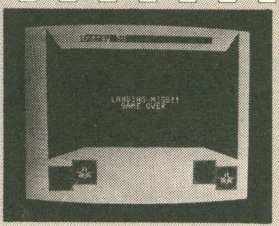
《写真2》前方に浮きドック発見！



《写真3》右方向モーメントが強すぎます！



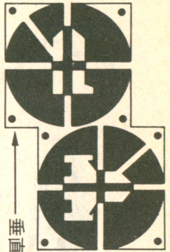
《写真4》鑑長，ドック横に激突します！



《写真5》ズドドーン!!だから言ったのに〜〜〜

SMC-777

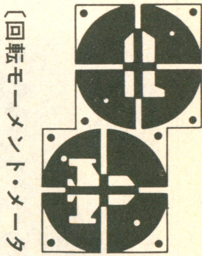
★友人Nが「おれ盗作見つけたぜ！ベーマガとベーマガデラックスに同じプログラムが載ってるんだ」おれはひと言「バカ！」(神奈川県足柄下郡・勝俣信介14才)……【編：グワ〜ン!!デラックスはベーマガの合本なんヨ！】



←水平方向：これならば左回転をしなければいけない

←垂直方向：これならば下回転をしなければいけない

〔回転指示メータ〕



←垂直方向：これならば上回転モーメントが必要

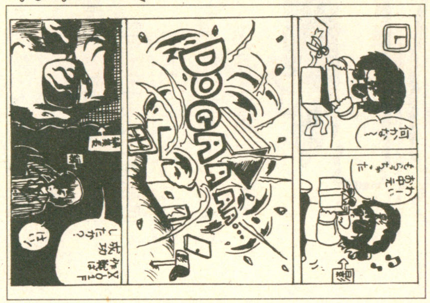
←水平方向：これならば右回転モーメントが必要

〔回転モーメント・メータ〕

《第１図》計器の説明

LANDING INSTRUCTIONのプログラム・リスト

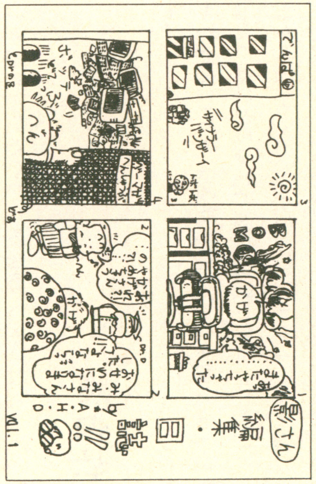
```
10 '3D JSシュミレーション Act2 for 777 by Ecthem
20 CLEAR :FONT RESET:GOSUB 840:DIM BG%(319)
30 DEF FONT &HA0,"3F7FEFFEF8F0F0E0":DEF FONT &HA1,"FFF0800000000000"
40 DEF FONT &HA2,"FF18181818181818":DEF FONT &HA3,"FF0F010000000000"
50 DEF FONT &HA4,"FCFEF77F1F0F0F07":DEF FONT &HA5,"E0C0C0C0808080FF"
60 DEF FONT &HA6,"07030303010101FF":DEF FONT &HA7,"FF808080C0C0C0E0"
70 DEF FONT &HA8,"FF01010103030307":DEF FONT &HA9,"E0F0F0F8FEEF7F3F"
80 DEF FONT &HAA,"000000000080F0FF":DEF FONT &HAB,"18181818181818FF"
90 DEF FONT &HAC,"000000000010FFF":DEF FONT &HAD,"070F0F1F7FF7FEFC"
100 DEF FONT &HAE,"000000003F7FFF00":DEF FONT &HAF,"18181818E7E7E700"
110 DEF FONT &HB0,"00001C3CFCFDFF00":DEF FONT &HB1,"00FF7F0000000000"
120 DEF FONT &HB2,"00E7E71818181818":DEF FONT &HB3,"00FFFD0000000000"
130 DEF FONT &HB4,"00000000000000FF":DEF FONT &HB5,"2466E7E7E7E7E700"
140 DEF FONT &HB6,"00000000000000FF":DEF FONT &HB7,"FF032F3F3F3F2000"
150 DEF FONT &HB8,"00E7E7E7E7E72466":DEF FONT &HB9,"FFC0F4FCFCFC0400"
160 DEF FONT &HC0,"0000000000000FFF":DEF FONT &HC1,"000000000FFFFFFF"
170 DEF FONT &HC2,"00000FFFFFFFFFFF":DEF FONT &HC3,"0FFFFFFFFFFFFFFF"
180 DEF FONT &HC4,"F0FFFFFFFFFFFFFF":DEF FONT &HC5,"0000F0FFFFFFFFFF"
190 DEF FONT &HC6,"00000000F0FFFFFF":DEF FONT &HC7,"000000000000F0FF"
200 FOR I=0 TO 319:BG%(I)=&H0:NEXT
210 VE%(0)=&H0:VE%(1)=&H9999:VE%(2)=&HAAAA:VE%(3)=&HBBBB:VE%(4)=&HCCCC
220 G$="rlud b"
230 WIPE:CURSOR OFF :GCOLOR ,,3:DRAW"S1"
240 K1=8:K2=31:FOR I=18 TO 20:FOR J=K1 TO K2
250 CPLOT (J,I),135,3:NEXT J:K1=K1-4:K2=K2+4:NEXT I
260 FOR I=21 TO 24:FOR J=0 TO 39:CPLOT (J,I),&H87,3:NEXT J,I
270 FOR I=0 TO 3:CPLOT (I,19),&HC0+I,3:NEXT :FOR I=0 TO 3:CPLOT (I+4,18),&HC0+
I,3:NEXT
280 FOR I=0 TO 3:CPLOT (I+32,18),&HC4+I,3:NEXT :FOR I=0 TO 3:CPLOT (I+36,19),&
HC4+I,3:NEXT
290 FOR I=0 TO 9:CO%(I)=&H202:NEXT
300 FOR I=0 TO 1:APUT (0+5*I,21-I)-(4+5*I,24-I),CO%(0):NEXT
310 FOR I=0 TO 1:APUT (30+5*I,20+I)-(34+5*I,23+I),CO%(0):NEXT
320 C%(0)=&HA1A0:C%(1)=&HA3A2:C%(2)=&HA5A4:C%(3)=&H0:C%(4)=&HA600:C%(5)=&HA7:C
%(6)=&H0:C%(7)=&HA9A8:C%(8)=&HABAA:C%(9)=&HADAC
330 FOR I=0 TO 1:CPUT (0+5*I,21-I)-(4+5*I,24-I),C%(0):NEXT
340 FOR I=0 TO 1:CPUT (30+5*I,20+I)-(34+5*I,23+I),C%(0):NEXT
350 D%(0)=&HAFAE:D%(1)=&HB1B0:D%(2)=&HB3B2:D%(3)=&HB5B4:D%(4)=&HB7B6:D%(5)=&HB
9B8
360 FOR I=0 TO 1:CPUT (1+5*I,22-I)-(3+5*I,23-I),D%(I*3):NEXT
370 FOR I=0 TO 1:CPUT (31+5*I,21+I)-(33+5*I,22+I),D%(I*3):NEXT
380 FOR I=0 TO 2:DO%(I)=&H404:NEXT
390 FOR I=3 TO 5:DO%(I)=&H505:NEXT
400 FOR I=0 TO 1:APUT (1+5*I,22-I)-(3+5*I,23-I),DO%(I*3):NEXT
410 FOR I=0 TO 1:APUT (31+5*I,21+I)-(33+5*I,22+I),DO%(I*3):NEXT
420 FOR I=0 TO 2:CPLOT (I,I),230,3:CPLOT (39-I,I),231,3:NEXT
430 FOR I=1 TO 38:CPLOT (I,0),135,3:NEXT
440 FOR I=3 TO 36:CPLOT (I,2),135,3:NEXT
450 FOR I=2 TO 6:CPLOT (I,1),135,3:NEXT
460 FOR I=34 TO 37:CPLOT (I,1),135,3:NEXT
470 X(1)=IRND(100)-50:Y(1)=150:Z(1)=IRND(100)-50:X(2)=X(1):Y(2)=160:Z(2)=Z(1):
TI=0:EN=0
480 V$=INKEY$:IF V$="" ELSE GOSUB 720
490 FOR I=1 TO 2:Y(I)=Y(I)-F:NEXT
500 T=RTM*PI/180
510 FOR I=1 TO 2:X(I)=X(I)*COS(T)-Y(I)*SIN(T):Y(I)=X(I)*SIN(T)+Y(I)*COS(T):NEX
T
520 T=UTM*PI/180
530 FOR I=1 TO 2:Y(I)=Y(I)*COS(T)-Z(I)*SIN(T):Z(I)=Y(I)*SIN(T)+Z(I)*COS(T):NEX
T
540 IF Y(1)<=0 OR Y(2)<=0 THEN 760
550 KY1=SQR(X(1)*X(1)+Y(1)*Y(1)+Z(1)*Z(1)):KX1=800/KY1
560 EX1=X(1)*50/Y(1)+128:EZ1=Z(1)*50/Y(1)+99
570 KY2=SQR(X(2)*X(2)+Y(2)*Y(2)+Z(2)*Z(2)):KX2=800/KY2
580 EX2=X(2)*50/Y(2)+128:EZ2=Z(2)*50/Y(2)+99
590 MYZ=ATN(Z(1)/Y(1))*180/PI:MXY=ATN(Y(1)/X(1))*180/PI
600 VZ1=259+9*SGN(UTM):VZ2=259-9*SGN(UTM)
610 VZ3=299-9*SGN(RTM):VZ4=299+9*SGN(RTM)
620 AB1=ABS(UTM/5):AB2=ABS(RTM/5)
630 GU=SGN(INSTR(G$,V$))
640 GCLEAR:BEEP
650 DRAW"m(EX2),(Ez2)c70(KX2)M(EX1),(Ez1)c50(KX1)"
660 FOR I=0 TO 1:GPUT (0+40*I,168-8*I)-(39+40*I,199-8*I),BG%(0):NEXT
670 DRAW "c6m15,183A(MYZ)L15m47,175A(MYZ)U15"
680 FOR I=0 TO 1:GPUT (240+40*I,160+8*I)-(279+40*I,191+8*I),BG%(0):NEXT
690 GPUT (VZ1,168)-(VZ1+1,169),VE%(AB1):GPUT (VZ2,182)-(VZ2+1,183),VE%(AB1)
700 GPUT (VZ3,174)-(VZ3+1,175),VE%(AB2):GPUT (VZ4,190)-(VZ4+1,191),VE%(AB2)
710 EN=EN+1:PRINT (7,1) USING "Energy###";EN:GOTO 480
720 RTM=RTM+INSTR("r",V$)*5-INSTR("l",V$)*5
730 UTM=UTM+INSTR("u",V$)*5-INSTR("d",V$)*5
740 F=F+INSTR(" ",V$)*5-INSTR("b",V$)*5
750 _GUN(GU*64):EN=EN+GU*5:RETURN
760 K=X(1)^2+Z(1)^2:IF K>20 THEN 830
770 SC=1000-FIX(K)-EN:IF SC<0 THEN 830
780 IF HI<SC THEN HI=SC:PRINT (18,1) USING "High###";HI
790 PRINT (27,1) USING "Scor###";SC
800 PRINT (15,11)"GAME OVER":_PANIC(194):PAUSE 50
810 UTM=0:RTM=0:F=0
820 PRINT (13,10)"                    ";(15,11)"          ":GOTO 470
830 GCLEAR 4:PRINT (13,10)"LANDING MISS!!":_NOISE(194):GOTO 800
840 WIPE:CURSOR OFF :DRAW"c7m19,19M119,19M119,55M89,55M89,139a60L15U8R10M51,55
M19,55M19,19m22,22p1,7"
850 DRAW"m235,55M205,19M155,19M125,55M125,81M189,144M125,144M155,180M205,180M2
35,144M235,118M165,55M235,55m160,22p6,7"
860 BOXF(79,79)-(239,119),7:A=1:FOR I=0 TO 9:BOXE(79-A,79-A)-(239+A,119+A),10:
A=1.7*A:NEXT
870 SOUND"S3202L4n6n6n6L16n8n6n5n3L4n1N10N10L8N13N10L16.N11N15N13N11N10N8L4N6N
5N6N6N6"
880 CCOLOR 4:PRINT (11,11)"3D J-S シュミレーション";(12,12)"Act 2";(11,13)"LANDING INS
TRUCTION"
890 PAUSE 65:WIPE:RETURN
```



by はとぽっぽ

評…わー，影さんカワイソー♡（つぐ美）

評…わー，影さんカワイクナイ!!（つぐ美）



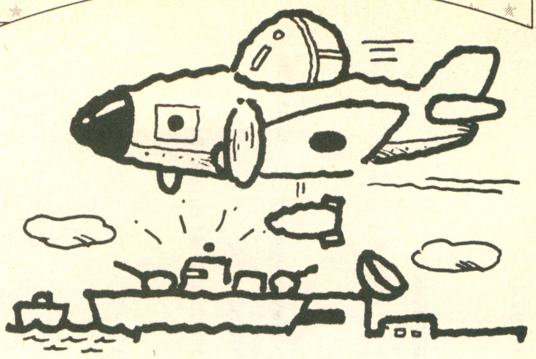
by A.H.D

★９月号P.135のモールス信号は"影へ　大バカ"と書いてあった。どーする？影さん。（石川県金沢市・**浅井卓司13才**）……【**編**：エライ！編集部でわかったのは編集長だけでした。**影**：Dr.は手旗信号ならわかるってさ！】

VIC-1001用

爆撃ゲーム

加藤　泰士



遊びかた

飛行機を操作して，画面上の軍艦を一つでも多く破壊してください。左せんかいは⊡で，右せんかいは⊡で，爆弾投下はスペース・キーです。

FUELが0になったり，戦艦の対空砲火に当たったり，空母のミサイルに当たったりしたら，飛行機が1機減ります。飛行機が0になったら，終わりです。

プログラムについて

このプログラムは，マシン語＋キャラクタ・データとメインのBASICに分かれています。データにはマシン語が入っていますから，くれぐれも打ち間違えないように。データを打ち終えたら，必ずテープにセーブするように，さもないとRUNしたとたんに，DATAは消えさります。

メインのBASIC部のほうも，打ち終えたらテープにセーブしたほうがよいと思います。

なお，ゲームは**リスト1**をLOADしRUNのあと，**リスト2**をLOADしRUNすれば始まります。

《第1表》定数および変数表

V	V－RAM
R	サウンド
Y＄	カーソル移動用
A＄	（0－3）敵軍艦の形
X，Y	自分の位置
XX，YY	自分の元の位置
G	自分の元の位置の形
Z	自分の飛行機の数
S	スコア
F	燃料の量
M	マシン語サブルーチン呼びだし用フラグ
A，B，C	雑用

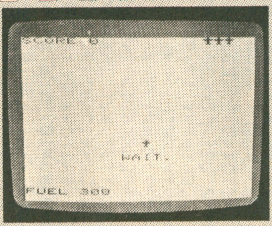
CHECKER FLAG

Dr.D：8方向スクロールか，6502を用いているパソコンのユーザーは，マシン語のプログラムを作れる人が多いようだな。

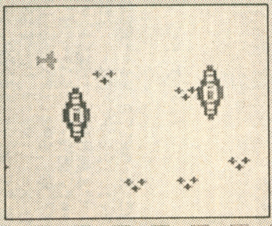
編：6502は，大変わかりやすいからではないでしょうか。

Dr.D：VICのプログラムのレベルも高く，このままだとオール・マシン語といったのもでてくるのでは？この爆撃ゲームのリストを見ていると，そう思えてくる。

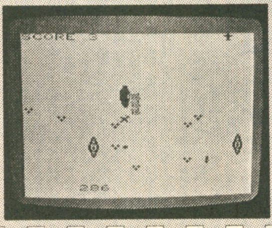
VIC-1001



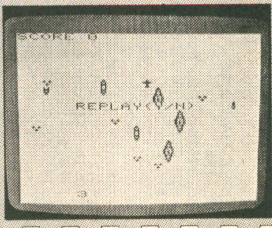
《写真1》燃料300からスタートです



《写真2》ブーンと，敵艦上空に達します



《写真3》ズドドーン!!みごと命中です！



《写真4》スクロール画面がスバラシイ！

★このごろ影さんのシャレがうけなくなってきたので，うけそうなの作ってください。（岩手県水沢市・千葉和茂11才）……【影：私も努力してるんだから，君達もうけてあげようと努力すべきだ。うけたかな？ダメ？】

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 CLR:POKE51,0:POKE52,26:POKE55,0:POKE56,26
20 POKE36879,190
30 FORA=6656TO6855:READB:POKEA,B:NEXT
40 FORA=7168TO 7335:READB:POKEA,B:NEXT
50 FORA=7424TO7431:POKEA,0:NEXT
60 FORA=631TO639:READB:POKEA,B:NEXT:POKE198,9
70 REM **** DATA ****
80 DATA162,198,189,241,30,157,7,31,202,208,247,162,220,189,21,30
90 DATA157,43,30,202,208,247,96,160,2,162,255,189,175,30,201,9
100 DATA208,8,157,197,30,169,32,157,175,30,202,208,238,174,174,174
110 DATA174,174,96,162,198,189,241,30,201,32,208,3,202,208,246,162
120 DATA220,189,21,30,201,32,208,13,202,208,246,162,22,169,32,157
130 DATA227,31,202,208,248,96,162,255,189,130,30,201,4,208,8,169
140 DATA1,141,0,27,76,117,26,201,2,208,10,169,9,157,174,30
150 DATA169,20,157,130,30,202,208,224,96,165,197,174,180,26,201,22
160 DATA208,7,232,224,20,208,13,162,12,201,45,208,7,202,224,11
170 DATA208,2,162,19,142,180,26,189,152,26,141,1,27,189,160,26
180 DATA141,2,27,96,1,2,2,2,1,0,0,0,0,0,1,2
190 DATA2,2,1,0,12,162,220,169,32,157,241,30,202,208,248,162
200 DATA220,157,21,30,202,208,250,96
210 REM****************
220 DATA60,60,60,124,126,254,255,255,255,255,253,253,253,253,255,255,126,126,126
230 DATA126,62,62,28,28,24,24,60,36,60,36,102,126,102,219,195,219,219,219,219
240 DATA102,126,102,36,60,36,60,24,24,24,24,60,36,60,60,36,36,36,36,60,60,36,60
250 DATA24,24,24,24,24,24,24,36,24,24,0,0,24,60,60,24,0,0,0,34,119,34,8,28,8,0
260 DATA2,86,170,84,42,109,83,44,24,24,255,126,24,24,24,60,35,54,28,28,190,99
270 DATA96,16,4,12,76,126,126,76,12,4,16,96,115,158,28,30,51,33,60,24,24,24,126
280 DATA255,24,24,8,6,198,125,56,56,108,196,32,48,50,126,126,50,48,32,132,204
290 DATA120,56,121,206,6,8,126,126,126,126,62,62,28,28
300 REM*****************
310 DATA67,76,82,13,78,69,87,13,131
```

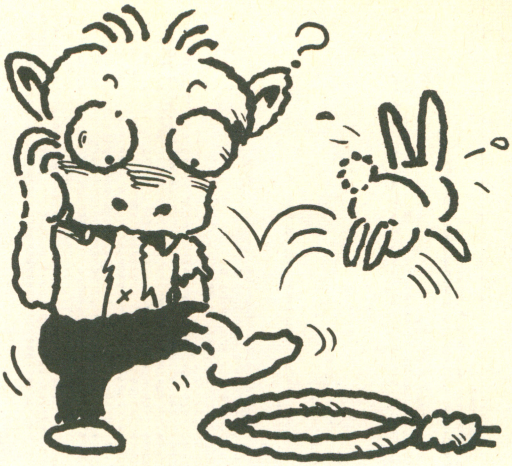
《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 V=7680:R=36878:Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
20 POKER+1,190:POKER-9,255
30 A$(0)="@■■A■■B":A$(1)="C■■D■■E"
40 A$(2)="F■■G":A$(3)="H":S=0:Z=4
50 PRINT"■■";SPC(17);"LLL"
60 F=300:X=11:Y=14:POKE6836,12
70 PRINTLEFT$(Y$,15)SPC(X)"L"
80 PRINTLEFT$(Y$,17)SPC(9)"■WAIT."
90 PRINTY$"■FUEL";F:PRINT"■■SCORE";S
100 FORA=0TO440:POKE38422+A,2:NEXT:GOSUB350
110 FORA=0TO21:POKE38884+A,3:NEXT
120 PRINTLEFT$(Y$,17)SPC(9)"     "
130 REM **** MEIN ****
140 SYS6777:XX=X:YY=Y
150 X=X-1+PEEK(6913):Y=Y-1+PEEK(6914)
160 IFPEEK(197)=32 THENGOSUB470
170 IFX>21ORX<1ORY>19ORY<3THENGOSUB330
180 F=F-1:PRINTY$SPC(4)"■";F:IFF<1 THEN670
190 IFG=9ORG=10THEN670
200 POKE6912,0:SYS6742
210 IFRND(1)>.5ANDPEEK(6912)THENGOSUB410
220 POKEV+XX+YY*22,G:G=PEEK(V+X+(Y+M)*22)
230 SYS6707:M=(M=0):SYS6656-M*23
240 POKEV+X+Y*22,PEEK(6836)
250 IFRND(1)>.1 THEN140
260 A=INT(RND(1)*21)
270 IFA=X ORA=XX ORPEEK(V+A+484)=228THEN140
280 PRINT"■■■"SPC(A)A$(INT(RND(1)*4))
290 POKEV+A+484,228
300 GOTO140
310 REM***** SUB *****
320 REM****************
330 X=-(X>21)-(X<1)*20-(X<21ANDX>1)*X
340 Y=-(Y>19)*3-(Y<3)*18-(Y<19ANDY>3)*Y:SYS6837
350 SYS6707:FORA=0TO3:B=INT(RND(1)*21)
360 IFPEEK(V+B+484)=228 ORB=X ORB=XXTHEN390
370 POKEV+B+484,228
380 PRINTLEFT$(Y$,INT(RND(1)*13)+3)SPC(B);A$(INT(RND(1)*4))
390 NEXT:G=32:RETURN
400 REM****************
410 POKER,15
420 A=INT(RND(1)*21):B=INT(RND(1)*13)+3
430 IFPEEK(V+A+B*22)<>32 THEN450
440 POKER-1,150:POKEV+A+B*22,10
450 POKER-1,0:RETURN
460 REM***************
470 A=PEEK(6913)-1:B=PEEK(6914)-1
480 C=PEEK(V+XX-A+(YY-B)*22)
490 POKEV+XX-A+(YY-B)*22,11
500 POKER-1,200:FORD=15TO10STEP-1:POKER,D:NEXT:POKER-1,0
510 IFC=32ORC=9ORC=10THEN640
520 S=S-(C<3ANDC>-1)-(C<6ANDC>2ORC=20)*3-(C=6ORC=7)*5-(C=8)*10
530 F=F-(C<3ANDC>-1)-(C<6ANDC>2ORC=20)*3-(C=6ORC=7)*5-(C=8)*10+5
540 D=(C=2ORC=20ORC=5ORC=7ORC=1ORC=4)-(C=0ORC=3ORC=6)
550 E=(C=2ORC=5ORC=20)*2-(C=1ORC=4)-(C=0ORC=3)*2
560 POKEV+XX-A+(YY-B+D)*22,11
570 POKEV+XX-A+(YY-B+E)*22,11
580 FORC=15TO0STEP-1:POKER,C:POKER-1,160
590 FORH=0TO50:NEXTH,C:POKER-1,0
600 POKEV+XX-A+(YY-B+D)*22,32
610 POKEV+XX-A+(YY-B+E)*22,32
620 PRINT"■■SCORE";S
630 IF YY-B+D=Y ORYY-B+E=Y THENG=32
640 F=F-5:IFF<1 THEN670
650 POKEV+XX-A+(YY-B)*22,32:RETURN
660 REM****************
670 FORA=15TO0STEP-1:POKER,A:POKER-1,240
680 FORB=0TO50:NEXTB,A:POKER-1,0
690 Z=Z-1:IFZ<1 THEN730
700 PRINT"■";SPC(17);MID$("   ",1,4-Z):SYS6837
710 GOTO60
720 REM** GAME OVER **
730 PRINTLEFT$(Y$,10)"■■■■ ■REPLAY(Y/N)"
740 A=PEEK(197):IFA=11 THENRUN
750 IFA<>28 THEN740
760 POKE36869,240
```

★はったりS君が「X1持っとる」というのでフローチャート見せたら「これおでん」。（岐阜県養老郡・TmkII）……【影：なるほど，そういえばおでんに見えてきたぞ。う～ん，湯気がでてきた。か，からしもついて～。】

MIN MIN

足立　善昭



★COIN IN！

突然黄色のおばけが現れ，ミンミン（うさぎ型球形生物）のなわばりを荒しはじめた。

おばけをおびきよせ，ワナを使ってやっつけろ！

★PLAY

テンキーの[2][4][6][8]で，ミンミンを下左右上に操作し，おばけをワナに連れこんでください。ただし，おばけにつかまってはいけません。自分がワナにひっかかってもいけません。ミンミンが１匹減ります。

４匹やっつけると，１面クリアで，ボーナスが入ります。ボーナスが，ちょうど100の倍数になると，スペシャル・ボーナスでミンミンが１匹増えます。

★POWER UP！

ＬＩＳＴを短くするため，乱数で画面を作ってますが，おかしなパターンになったときは，ブレイクして，「G．110」としてください。

それと，おばけは，確実に，ミンミンを追ってくるように作ってあるので，途中に草などの障害物があると，動きが止まってしまいます。そういうときは，ミンミンを移動させて，おばけを誘導してください。

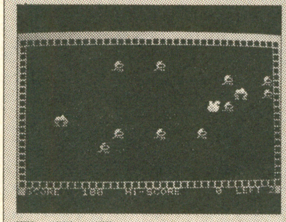
CHECKER FLAG

Dr.D：ナムコのワープ＆ワープに似たキャラクタもあって，なかなか楽しく，にぎやかな画面になっているな。

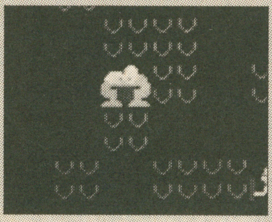
編：Ｘ１のゲームはきれいなものが多いですね。

Dr.D：Ｘ１自体が，ビデオ表現というか，ビデオ映像に，新技術を持ち込もうという考えで設計されているパソコンだから，美しい画面表現のゲームは作りやすくなっているんだ。新しい方向をねらったパソコンといえるね。

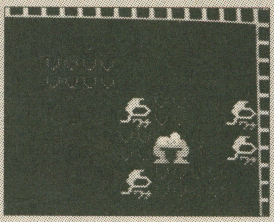
編：なるほど，それでなにわコンビもゼビウスのプログラムができたわけか。ナットク。Ｘ１ユーザーのみなさんもせっかくの機能をフル活用したプログラムを作ってね！



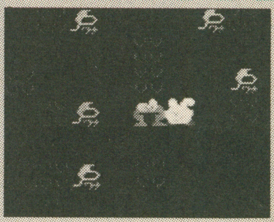
《写真１》ワナにおばけをさそいこめ！



《写真２》おばけのキャラクタ。楽しい絵だね



《写真３》ワナにさそいこまれたオバケ



《写真４》オバケにつかまるとゲーム・オーバー

★兄ちゃんにＰＣ－6001をもらって，うれしい！（大阪府泉佐野市・立花健二10才）……【**影**：健二君，いい兄ちゃんがいてよかったね。僕も兄がほしい。**編集長**：私が兄ちゃんがわりだ。働け！ピシーッ（愛のムチ）。】

MIN MIN のプログラム・リスト

```
10 REM \\\\\\\ MIN MIN ///////
20 INIT:WIDTH 40:CLS4:CLICKOFF
30 TEMPO 500:DIM M(4),MX(4),MY(4)
40 GOSUB 910
50 REM \\\\\\\ REGISTER SET ///////
60 S=0:R=3:L=0
70 RESTORE 80:FOR I=1 TO 4:READ M(I),MX(I),MY(I):NEXT
80 DATA 1,2,2,1,2,20,1,36,2,1,36,20
90 X=20:Y=12:M=4
100 REM \\\\\\\ PRINT CRT ///////
110 CLS:CGEN:COLOR5
120 LINE(0,0)-(39,23),"■",B
130 LINE(1,1)-(38,22),"□",B
140 COLOR4:FOR I=1 TO 30-L*2
150 LOCATEINT(RND*16+2)*2,INT(RND*7+2)*2:PRINT"vv"+CHR$(31,29,29)+"vv":NEXT
160 CGEN1:COLOR7:FOR I=1 TO 10-L
170 XX=INT(RND*18+2)*2:YY=INT(RND*7+2)*2:P$=CHARACTER$(XX,YY)
180 IF P$<>" " THEN 170
190 LOCATE XX,YY:PRINTWA$:NEXT
200 LOCATE X,Y:PRINTRA$
210 CGEN:LOCATE 2,23:PRINTUSING"SCORE #####    Hi-SCORE #####  LEFT #";S;HS;R-1
220 TIME=0
230 '::::::::::: MAIN LOOP ::::::::::
240 CGEN1
250 REM \\\\\\\ BGM ///////
260 READ W$:IF W$="END" THEN RESTORE 860:GOTO290
270 PLAY "O5"+W$
280 REM \\\\\\\ MOVE MIN-MIN ///////
290 ST=STICK(0):IF ST=0 THEN 380
300 VX=((ST=4)-(ST=6))*2:VY=((ST=8)-(ST=2))*2
310 P$=CHARACTER$(X+VX,Y+VY)
320 IF INSTR("▞r",P$)<>0 THEN 640
330 IF P$<>" " THEN VX=0:VY=0
340 LOCATE X,Y:PRINTCL$
350 X=X+VX:Y=Y+VY
360 LOCATE X,Y:PRINTRA$
370 REM \\\\\\\ MOVE MONSTER ///////
380 FOR I=1 TO 4
390 IF M(I)=0 THEN 490
400 VX=0:VY=0
410 IF RND>.5 THEN VX=SGN(X-MX(I))*2 ELSE VY=SGN(Y-MY(I))*2
420 P$=CHARACTER$(MX(I)+VX,MY(I)+VY)
430 IF P$="r" THEN 640
440 IF P$="▞" THEN IF (ABS(X-MX(I))<5)*(ABS(Y-MY(I))<5) THEN 520
450 IF P$<>" " THEN VX=0:VY=0
460 LOCATE MX(I),MY(I):PRINTCL$
470 MX(I)=MX(I)+VX:MY(I)=MY(I)+VY
480 LOCATE MX(I),MY(I):PRINTMO$
490 NEXTI:CGEN:LOCATE 2,23:PRINTUSING"SCORE #####";S
500 GOTO 240
510 REM \\\\\\\ DEATH MONSTER SUB ///////
520 X1=MX(I)+VX:Y1=MY(I)+VY
530 LOCATE MX(I),MY(I):PRINTCL$
540 FOR J=0 TO 5
550 LOCATE X1,Y1:PRINTCL$
560 LOCATE X1,Y1:PRINTMO$
570 PLAY"O4B0"
580 LOCATE X1,Y1:PRINTWA$
590 NEXT J
600 M=M-1:S=S+50
610 IF M<1 THEN 690
620 M(I)=0:GOTO490
630 REM \\\\\\\ DEATH MIN-MIN SUB ///////
640 CONSOLE0,23:CLS:LOCATE X,Y:PRINTRA$
650 PLAY"O4E3R0G3R0E3R0B3":INIT
660 R=R-1:IF R<1 THEN 800
670 GOTO 70
680 REM \\\\\\\ ROUND CLEAR ///////
690 CLS:CGEN:LOCATE13,9:PRINT"ROUND CLEAR"
700 BO=80-TIME:IF BO<0 THEN BO=0
710 LOCATE12,12:PRINTUSING"BONUS ### PTS ";BO*10
720 TEMPO 120:PLAY"V15O4G5A83AG#EDD#EFG:V12O4G5AB3AGED+CBAGR3"
730 S=S+BO*10
740 IF BO MOD 10>0 AND BO>0 THEN 770
750 LOCATE 11,15:PRINT"SPECIAL BONUS !!":R=R+1
760 SOUND7,56:SOUND8,31:SOUND11,0:SOUND12,10:SOUND13,0:PLAY"#A5+C5#A5+#D5#A5+C5#
A7+C5+C5#A5#A5+C5+D5+#D5R0"
770 L=L-(10-L>3)
780 TEMPO 500:GOTO70
790 REM \\\\\\\ GAME OVER ///////
800 CGEN:LOCATE 15,12:PRINT"GAME OVER"
810 LOCATE12,15:PRINT"PUSH SPACE KEY"
820 IF S>HS THEN HS=S
830 TEMPO 240:PLAY"O2E7R0E7R0E7R0C6G4E7C6G4E9":TEMPO 500
840 REPEAT:UNTILINKEY$=" ":GOTO 60
850 REM \\\\\\\ MUSIC DATA ///////
860 DATA +D0,R0,G0,A0,B0,+C0,+D0,R0,G0,R0,G0,R0
870 DATA +E0,R0,+C0,+D0,+E0,+#F0,+G0,R0,G0,R0,G0,R0
880 DATA +C0,R0,+D0,+C0,B0,A0,B0,R0,+C0,B0,A0,G0
890 DATA #F0,R0,G0,A0,B0,G0,B0,R0,A0,R0,R0,R0,END
900 REM \\\\\\\ SET PSG SUB ///////
910 DEFCHR$( 154 )=HEXCHR$("0000183C3C3E1F3F0000183C3C3E1F3F0000183C3C3E1F3F")
920 DEFCHR$( 151 )=HEXCHR$("00003C7EFEECE0F000003C7EFEECE0F000003C7EFEECE0F0")
930 DEFCHR$( 153 )=HEXCHR$("FFF5FBFF7F3F1F007F7F7B7F7F7FFFF8FFF5FBFF76391F00")
940 DEFCHR$( 152 )=HEXCHR$("FCFCFCF8F8F0E000F8F8F8F8F8FCFE3EFCFCFC78F8F0E000")
950 DEFCHR$( 158 )=HEXCHR$("000000001E3F3D1E000000001E3F7D7F000000001E3F7D7F")
960 DEFCHR$( 155 )=HEXCHR$("000060F0F0F0B06000060F0F0FCBEFE000060F0F0FCBEFE")
970 DEFCHR$( 32 )=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
980 DEFCHR$( 156 )=HEXCHR$("0000000000000000FFE7FFFF7F1F7FFEFFE0F8F878187CFE")
990 DEFCHR$( 157 )=HEXCHR$("0000000000000000FFE7FFFFFEF8FE7FFF071F1F1E183E7F")
1000 DEFCHR$( 237 )=HEXCHR$("000000010307070F000000000000000000000001030707 0F")
1010 DEFCHR$( 238 )=HEXCHR$("000000F0C0C0F804000000000000007804000000F0C0C0F804")
1020 DEFCHR$( 159 )=HEXCHR$("0E06030404380000C0C0C3C4C5F9C0C00E0603040539 0000")
1030 DEFCHR$( 143 )=HEXCHR$("0204F80000000000204F800E43E24480204F800E43E2448")
1040 RA$="┌"+CHR$(31,29,29)+"└┘"
1050 MO$="╭"+CHR$(31,29,29)+"╰╯"
1060 WA$="▞▀▚"+CHR$(31,29,29)+"╲╱"
1070 CL$="  "+CHR$(31,29,29)+"  "
1080 RETURN
```

★COFFEE BREAK

高得点のコツは，おばけをできるだけ早くやっつけ，ボーナスを多くもらうことです。

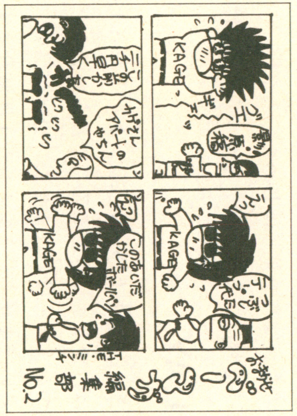
また，画面をクリアする時間が短いほどボーナス点が高くなります。

ゲーム内容は，面を追うごとに難しくなります。

★GAME OVER

BASICマガジンの84年1月号151ページ，84年3月号102ページを参考にしました。

X1での2作目で，僕としては，まあまあのできだと思います。



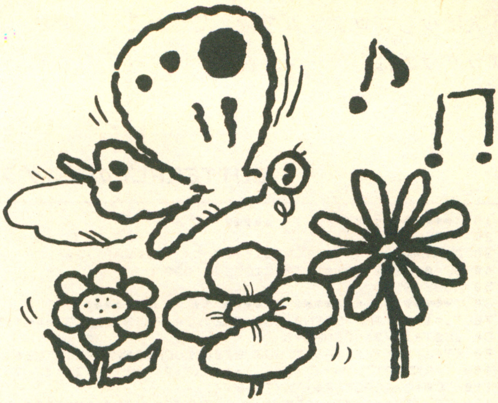
by THE ミンチ

評…ゲ・ゲ・ギャー！ どうして一(影)

★上半期の登場回数です。影さん678回，編さん547回，編集長82回，Dr.D49回，つぐ美さん33回，デザ部10回，奥村印刷5回，一同31回，なにわ9回，他11回でした。（東京都足立区・**野村健司12才**）……**【影：負けました。】**

BUTTER-FLY

石川の淳ちゃん



●Story

目を覚ますとあなたはチョウになっていました。あたりには花が咲いています。上にはクモが……。全部の花のミツをすってください。そうすると，黄色のチョウが現れます。しかし，クモや花ビラがじゃまして……。

●遊びかた

チョウは4－左，6－右，8－上，2－下で，ミツをすうときはチョウが横をむいた形で花のすぐ上のときにＳＰＡＣＥ－ＫＥＹを押すと１回花のミツをすいます。花はミツを10回すわれるとしなびて黄色になります(シアン色の花しかミツはすえない)。

クモに食べられたり，花びらに当たると，１匹死にます。なお，ゲームが始まったときは3匹います。また，ボーナスが0になったら，チョウが何匹いてもゲーム・オーバーです。

黄色のチョウは全部の花のミツをすうと出てきます。黄色のチョウにふれれば，面クリアで簡単なデモが出てきます。花のミツを１回すうと５点，黄色のチョウにふれると残りのボーナスが入ります。

●プログラムについて(1)

ＫＥＹ操作のところにあるＰＬＡＹ文をカットすると，少し速くなります。ＫＥＹ入力は，敵を動かすプログラムより動きにあります。また，黄色のチョウが出てくると少し遅くなります。

●その他＋プログラムについて(2)

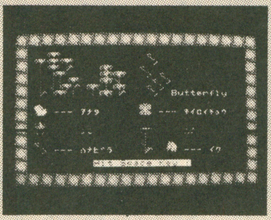
最初は，ほのぼのとしたゲームでした。クモは１：

CHECKER FLAG

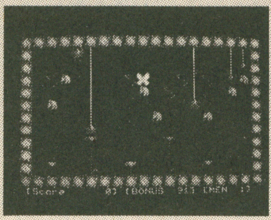
編：これはすごい！この画面は，何となく時代を感じさせるなあ。

Dr.D：チョウやクモや，たくさんの花や，古き良き時代って感じだぞ。それに，ゲーム性もあるしな。

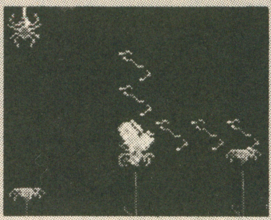
影：かんたんそうに見えて，実際やってみると，なかなか全部の花のミツをすえないんだよなあ。ブツブツ。やっぱり，このゲームは古き時代の人に向いてるのかな？



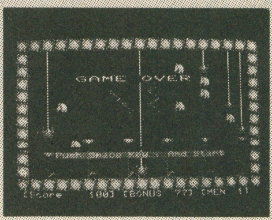
《写真１》タイトル画面



《写真２》きれいな画面ですね！



《写真３》チョウにたくさんミツをすわせてあげましょう



《写真４》くもにつかまるとゲーム・オーバー

★ＳＣ－3000新辞典①ドットがふとる：ＰＡＩＮＴしてあるところにＬＩＮＥして線の幅が広がってしまうこと。（東京都大田区・清川　純）……【影：それじゃ，「ドッとふとる」ってわかる？つぐ美：何よ！誰の顔見てんのよ！】

2＝上：下というような進みかたです。1：1にするととても簡単？になります。ジョイ・スティックを使う人は少しプログラムを変えてください。なお，このプログラムは，テーマ，音楽，面クリアのデモ，〝，〃(REM)を削ると，プログラムが約$\frac{2}{3}$になってしまいます。

参考　RAM　ニシノキョウエイリアン
　　　　　　　（タイトルのときの音楽）

BUTTERFLYのプログラム・リスト

```
10 '♠♠♠♠♠ ｼｮｷｾｯﾃｨ (1) ♠♠♠♠♠
20  GOSUB620
30 DIMTX(20),TY(20),ME$(5),HABX(20),HABY(20),THA(6),HA$(3),DY(2),DC$(2)
40 SC=0:ME=1:MAN=3:TM=5:GOSUB1030
50  GOSUB550
60 '♥♥♥♥♥ Mein ♥♥♥♥♥ (◆◆◆◆◆ ﾃｷ Move ◆◆◆◆◆)
70 TI=100-TIME:CGEN0:LOCATE24,24:PRINTUSING"###";TI;:CGEN1
80 IFSTRIG(0)GOSUB390
90 KT=STICK(0):IF KT GOSUB280:LOCATEX,Y:PRINTME$(MA)
100 T=RND*2:TMY=((T=0)-(T=1)-(T=2))*2+TY(I):IF T THENTCR$=ITO$:GOTO130
110 TC$=CHARACTER$(TX(I),TY(I)+2)
120 IF (TC$="-")+(TC$=".")THENTCR$=ITO$ELSETCR$=CR$
130 TECH$=CHARACTER$(TX(I),TMY)
140 IF(TECH$="!")+(TECH$=")")THENE=1:GOTO160ELSEE=0
150 IF(TECH$="-")+(TECH$=" ")ELSE170
160 LOCATETX(I),TY(I):PRINTTCR$:TY(I)=TMY
170 LOCATETX(I),TY(I):PRINTTE$
180 IF RND<.5 THEN HXX=SGN(X-HABX(I))*2+HABX(I):HYY=HABY(I)ELSEHYY=SGN(Y-HABY(I)
)*2+HABY(I):HXX=HABX(I)
190 IF(HABX(I)=HXX)*(HABY(I)=HYY)THENHR=RND*2-1:IFRND<.5THENHXX=HABX(I)+HR*2ELSH
YY=HABY(I)+HR*2
200 IFCHARACTER$(HXX,HYY)=" "THENLOCATEHABX(I),HABY(I):PRINTCR$:HABX(I)=HXX:HABY
(I)=HYY
210 LOCATEHABX(I),HABY(I):PRINTHABI$
220 IFKYO=6THENGOSUB340
230 IF TI=0 THEN 510
240 IF E THEN 470
250 IF I=>TM THENI=1 ELSEI=I+1
260 GOTO70
270 '◆◆◆◆◆ I Move ◆◆◆◆◆
280 XM=X+((KT=4)-(KT=6))*2:YM=Y+((KT=8)-(KT=2))*2:MA=KT/2
290 CHA$=CHARACTER$(XM,YM)
300 IF(CHA$=".")+(CHA$="=")THENLOCATEX,Y:PRINTCR$:RETURN470
310 IF CHA$="%" RETURN 1380
320 IF CHA$<>" "RETURN ELSELOCATEX,Y:PRINTCR$:X=XM:Y=YM:PLAY"O7A0F":RETURN
330 '◆◆◆◆◆ ｷｲﾛｲ ﾁｮｳ Move ◆◆◆◆◆
340 IF HA THEN II=RND*16:YOX=II*2+3:II=RND*8:YOY=II*2+4:IFCHARACTER$(YOX,YOY)<>"
 "THEN340ELSEHA=0
350 BI=RND*3+1:YXX=YOX+((BI=1)-(BI=2))*2:YYY=YOY+((BI=3)-(BI=4))*2
360 IFCHARACTER$(YXX,YYY)=" "THENLOCATEYOX,YOY:PRINTCR$:YOX=YXX:YOY=YYY
370 LOCATEYOX,YOY:PRINTYO$:RETURN
380 '♣♣♣♣♣ FLOWER ♣♣♣♣♣
390 IF(CHARACTER$(X,Y+2)<>"2")+(CHARACTER$(X,Y)="!")THENRETURN
400 PLAY"O4G2F0":TH=(X-5)/6+1:THA(TH)=THA(TH)-1:SC=SC+5
410 IFTHA(TH)=0THENLOCATEX,Y+2:PRINTKUHA$:KYO=KYO+1
420 GOSUB440:RETURN
430 '▚▚▚▚▚ ｶﾞﾒﾝ (1) ▚▚▚▚▚
440 CGEN0:LOCATE2,24:PRINTUSING"[Score ######]";SC;:CGEN1:RETURN
450 CGEN0:LOCATE17,24:PRINTUSING"[BONUS     ] [MEN ##]";ME;:CGEN1:RETURN
460 '▲▲▲▲▲ I Was Killed . ▲▲▲▲▲
470 PLAY"O1D4":CGEN0:IF MAN=<1THEN510 ELSE MAN=MAN-1:LOCATE11,12:PRINT"Please Tr
y Again !":LOCATE13,5:PRINT"Left Chance ";MAN
480 PAUSE10:PLAY"O6G8EE7F8DD7CDEFGGG8":PAUSE5
490 CLS:GOSUB1440:GOSUB1470:GOSUB440:GOSUB450:GOTO50
500 '▲▲▲▲▲ Game Over ▲▲▲▲▲
510 CGEN0:CSIZE2:LOCATE10,6:PRINT#0"GAME OVER":CSIZE0
520 CFLASH1:COLOR6:LOCATE 7,18:PRINT"Push Space Key , And Start":COLOR7:CFLASH0
530 IF STRIG(0)THEN 40 ELSE GOTO530
540 '♠♠♠♠♠ ｼｮｷｾｯﾃｨ (2) ♠♠♠♠♠
550 FORI=1TO6:THA(I)=10:NEXT:X=19:Y=6:KYO=0:HA=1
560 LOCATE X,Y:PRINTME$(2)
570 FORI=1TOTM:II=RND*15:TX(I)=II*2+5:TY(I)=2
580 II=RND*16:HABX(I)=II*2+3:II=RND*9:HABY(I)=II*2+2:IFCHARACTER$(HABX(I),HABY(I
))<>" "THEN580
590 LOCATETX(I),TY(I):PRINTTE$:LOCATEHABX(I),HABY(I):PRINTHABI$:NEXT:JJ=RND*5+5:
FORJ=1TOJJ
600 II=RND*16:BX=II*2+3:II=RND*9:BY=II*2+2:IF(CHARACTER$(BX,BY)<>" ")+(CHARACTER
$(BX,BY+2)="2")THEN600 ELSELOCATEBX,BY:PRINTIWA$:NEXT:I=1:TIME=0:RETURN
610 '♠♠♠♠♠ ｼｮｷｾｯﾃｨ (3) ♠♠♠♠♠
620  WIDTH40:INIT:CONSOLE: REPEATOFF:CLICKOFF:DEFINTA-Z:LOCATE6,12:PRINT"Wait A
Little Time ,Please !"
630 'XXXXX Character (Set P.C.G) XXXXX
640 FORI1=32TO66:C$="":FORI2=1TO24:READC:C$=C$+CHR$(C):NEXT:DEFCHR$(I1)=C$:NEXT:
RETURN
650 RETURN
660 'XXXXX Character (Date) XXXXX
670 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
680 DATA 96,244,210,169,85,173,87,43,100,240,248,253,253,253,255,127,0,0,120,220
,248,248,252,126
690 DATA 12,94,150,42,84,234,212,168,76,30,62,126,126,254,254,252,0,0,60,118,62,
190,126,252
700 DATA 23,11,23,47,85,169,80,40,63,31,63,127,253,253,120,56,56,30,60,122,252,2
52,120,56
```



★♨というのはどういう意味ですか？つぐ美ちゃん♥（兵庫県川西市・**西浦　雄13才**）……【**つぐ美**：たとえばこうして…（ボカッ！）**影**：イテッ!!誰だ♨（ボカボカ）**編**：なんなんだ♨♨**つぐ美**：わかったかな？**一同**：こら♨】

```
710 DATA 208,160,208,232,84,42,148,40,248,240,248,252,126,126,188,56,56,240,120,
188,126,126,60,56
720 DATA 0,4,2,1,1,1,1,1,4,4,114,125,253,255,255,255,0,0,34,85,169,85,171,85
730 DATA 0,64,128,0,0,0,0,0,64,64,156,124,126,254,254,254,0,0,136,84.42,84,170,8
4
740 DATA 1,1,1,1,1,1,3,1,127,15,63,127,253,249,123,49,43,5,43,85,169,81,43,17
750 DATA 0,0,0,0,0,0,128,0,252,224,248,252,126,126,188,24,168,64,168,84,42,84.16
8,16
760 DATA 0,0,2,41,116,234.221,42,0,0,2,61,125,254,255,127,0,0,2,29,29,62,103,119
770 DATA 0,0,0,0,128,64,32,132,0,0,0,0,192,192,96,164,0,0,0,0,192,192,96,164
780 DATA 85,58,21,10,189,206,39,31,127,63,63,95,63,79,39,31,127,63,63,31,23,3,4,
2
790 DATA 18,168,85,170,212,184,244,248,155,188,255,255,254,252,244,248,155,188,2
55,255,126,108,16,0
800 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
810 DATA 33,32,64,64,32,156,96,31,33,33,67,64,39,156,99,28,1,1,3,0,7,0,3,0
820 DATA 8,8,4,132,72,242,12,240,8,8,132,132,200,242,140,112,0,0,128,128,192,128
,128,0
830 DATA 7,27,39,73,17,16,8,8,4,24,36,72,16,16,8,8,0,0,0,2,0,0,0,0
840 DATA 192,176,204,36,16,16,32,32,64,48,76,36,16,16,32,32,0,0,0,128,0,0,0,0
850 DATA 61,87,171,149,32,32,0,0,63,87,171,149,32,32,0,0,2,0,4,2,3,1,1,1
860 DATA 28,234,121,84,68,0,0,0,220,234,121,84,68,0,0,0,192.0,128,128,128,128,0,
0
870 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,33,33,17,13,5,3,1
880 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1
890 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,24,62,127,113,96,192,128,0
900 DATA 128,152,152,145,147,164,169,147,127,121,120,112,112,99,103,78,0,6,7,15,
15,31,31,62
910 DATA 255,0,96,158,70,32,208,216,0,255,127,31,135,193,225,99,0,0,128,224,248,
254,254,124
920 DATA 27,11,4,98,121,6,0,255,198,135,131,225,248,254,255,0,62,127,127,31,7,1,
0,0
930 DATA 205,149,45,201,153,25,25,1,118,230,206,14,30,30,158,254,120,248,240,240
,224,224,96,0
940 DATA 4,8,0,0,4,2,0,0,6,127,215,149,174,167,84,2,2,116,199,151,171,131,81,1
950 DATA 0,0,0,128,128,0,0,0,192,238,121,213,213,36,136,64,192,238,249,212,148,1
32,136,64
960 DATA 0,0,12,114,0,16,2,1,0,0,12,114,0,16,14,1,0,0,0,64,0,16,8,0
970 DATA 128,112,0,4,2,6,8,32,128,112,0,4,2,6,8,48,0,0,0,0,0,0,0,48
980 DATA 0,2,0,0,0,4,2,6,4,14,31,31,61,45,95,124,0,4,4,13,11,9,29,10
990 DATA 0,0,96,48,24,4,44,4,0,128,224,208,232,252,212,250,0,0,128,224,240,248,2
48,124
1000 DATA 10,8,8,8,0,0,0,0,61,127,95,127,91,61,51,0,22,36,32,0,16,0,0,0
1010 DATA 0,32,0,72,0,0,0,0,254,222,254,190,252,228,248,192,252,236,108,196,200,
8,0,0
1020 'XXXXX Character (Set ヘンスウ) XXXXX
1030 ME$(2)=CHR$(33,34,31,29,29,35,36):ME$(1)=")*+,":ITO$="- - "
1040 YO$="%&'(":TE$="./01":CR$="     ":IWA$="?@AB"
1050 YO$="%&'(":TE$="./01":CR$="     "
1060 HA$(1)="4 23":HA$(2)="565 4 5 5 23":HA$(3)="564 5 23"
1070 KUHA$=";<":KABE$="789:":HABI$="= >"
1080 ME$(3)=ME$(2):ME$(4)=ME$(1)
1090 '▁▂▄█ Title █▄▂▁
1100 CLS:CGEN1:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"       23              =
1110 PRINT"    232323        >
1120 PRINT"    5 2356     ;<     =
1130 PRINT"    5 523      ;<:<    > =
1140 PRINT"    5 54 23    ;<4      = >
1150 PRINT"    4 45236 ;<5 ;<    = >
1160 PRINT"    565235  45;<56     >   ";:CGEN0:PRINT"Butterfly";:COLOR2:PRINT" ♥":
COLOR7
1170 CGEN1:PRINT:PRINT"      )*            %&
1180 PRINT"      +, ";:CGEN0:PRINT"--- アナタ        ";:CGEN1:PRINT"'( ";:CGEN0:PRINT"-
-- キイロイチョウ":CGEN 1
1190 PRINT:PRINT"      ./ "
1200 PRINT"    01  ";:CGEN0:PRINT"--- クモ":CGEN1
1210 PRINT:PRINT"      =
1220 PRINT"      > ";:CGEN0:PRINT"--- ハナビラ":CGEN1
1230 LOCATE20,18:PRINTHA$(3);:CGEN0:PRINT" --- ハナ"
1240 CGEN1:LOCATE24,17:PRINTIWA$;:CGEN0:CGEN0:PRINT" --- イワ
1250 GOSUB1440:CGEN0
1260 '█▄▂▁ Title Music ▁▂▄█
1270 PLAY100:PLAY"O6C5E6FOR0F6G3:O6R5C1EGO5C1EGO6C1O5GO6D1O5B1GFDO4B1GF"
1280 PLAY"O6G7E5G5:O4C1EGO5C1EGO6C1O5GGE#CIO4AGE#C1O3A1
1290 PLAY"O6F6E3F5D5:O3A1O4D1FAO5DFAO6D1BGFDO5B1GFD
1300 PLAY"O6E8C3D3:O3C1EGO4C1EGO5C1EGECO4G1ECO3G1E
1310 PLAY"O6E6F2R0F6G3:O4C1EGO5C1EGO6C1O5GO6D1O5B1GFDO4B1GF
1320 PLAY"O6G7E5G5:O4C1EGO5C1EGO6C1O5GGE#CIO4AGE#C1O3A1
1330 PLAY"O6F6E3F5D5:O3A1O4D1FAO5DFAO6D1BGFDO5B1GFD
1340 PLAY"O6C8R5:O3C1EGO4C1EGO5C1EGECO4G1ECO3G1E":PLAY700
1350 LOCATE13,20:CFLASH1:PRINT"Hit Space Key !":CFLASH0
1360 IF STRIG(0)THEN CLS:GOSUB1440:GOSUB1470:GOSUB440:GOSUB450:RETURNELSE1360
1370 '▓▓▓▓ Men Clear ▓▓▓▓
1380 SC=SC+TI:CGEN0
1390 LOCATE11,12:PRINTME" メン Over ! ヤッタネ ":ME=ME+1:IFTM<20THENTM=TM+1
1400 PAUSE10:PLAY"C7DE8R2C7DE8R2G7EDCDED":PAUSE20:CGEN1
1410 CLS:DY(1)=8:DY(2)=16:DC$(1)=YO$:DC$(2)=ME$(1):FORDM=36TO1STEP-2:FORDD=1TO2:
IFDY(DD)<=2THENDDY=4ELSEIFDY(DD)>=20THENDDY=18ELSEDR=RND*2-1:DDY=DY(DD)+DR*2
1420 LOCATEDM+2,DY(DD):PRINTCR$;:DY(DD)=DDY:LOCATEDM,DY(DD):PRINTDC$(DD):PAUSE1:
PLAY"G5EF3":NEXT:NEXT:CLS:PAUSE10:GOSUB1440:GOSUB1470:GOSUB440:GOSUB450:GOTO50
1430 '▚▚▚▚ ガメン (2) ▚▚▚▚
1440 CGEN1:FORI=1TO37STEP2:LOCATEI,0:PRINTKABE$:NEXT
1450 FORI=2TO20STEP2:LOCATE1,I:PRINTKABE$:LOCATE37,I:PRINTKABE$;:NEXT
1460 FORI=1TO37STEP2:LOCATEI,22:PRINTKABE$:NEXT:RETURN
1470 FORI=0TO5:LOCATE5+6*I,21:PRINTHA$(RND*2+1):NEXT:RETURN
```

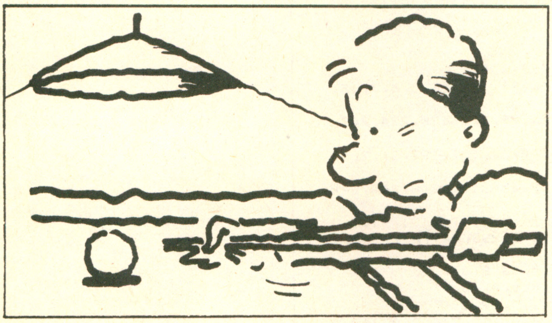


★昔の葉書で出ています。(埼玉県入間郡・LONGAGO)……【影：このハガキは,なんと,飛脚が届けてくれたんだヨ！編：そんなバカな！いくらハガキが古いからって…影：編さんのテレビ，力道山がうつってるじゃない。】

ZX-81(16K)用

ミニ・ビリヤード

横内一志



内容

RUNすると，ビリヤード台，○，◘，＊，×がそれぞれ出ます。○は自分が打つ球です。「HOUKOU INPUT」と出てくるので，画面の右にある図を見て（1～8）INPUTしてください。「TSUYOSA INPUT」と出てきたら，球を打つ強さをINPUTしてください（強さはいくらでもよい）。

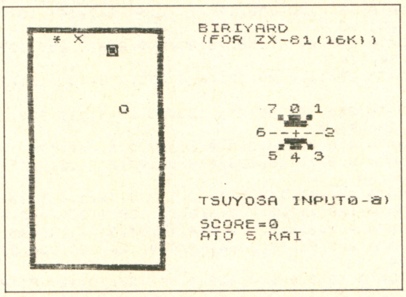
SCORE

◘に当たると100点

＊に当たると0～99点

×に当たるか，「ATO 0 KAI」と表示されるとGAME OVERです。

面数＊100＜点になると，面クリアです。面クリアするほど，打つことのできる回数は少なくなります。



《写真1》ネライを定めて，スコーン！当たるか？

ミニ・ビリヤードのプログラム・リスト

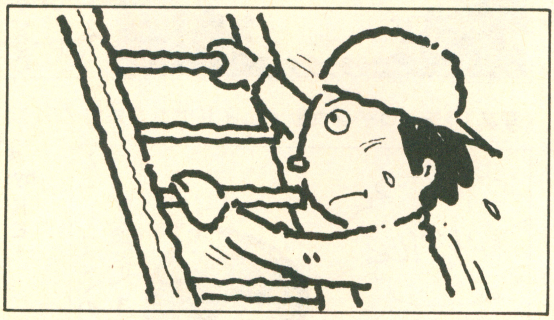
```
   4 LET MEN=1
   5 SLOW
   7 LET SC=0
   8 PRINT AT 1,15;"(FOR ZX-81(1
6K))"
   9 PRINT AT 0,15;"BIRIYARD"
  10 PRINT AT 0,0;"▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
  15 FOR A=1 TO 20
  20 PRINT AT A,0;"▌";AT A,11;"▐
"
  30 NEXT A
  40 PRINT AT 21,0;"▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀
"
  50 PRINT AT 10,5;"O"
  60 LET A1=10
  70 LET A2=5
  80 LET A7=INT (RND*20)+1
  90 LET A8=INT (RND*10)+1
 110 LET A3=INT (RND*20)+1
 120 LET A4=INT (RND*10)+1
 130 LET A5=INT (RND*20)+1
 140 LET A6=INT (RND*10)+1
 150 PRINT AT A7,A8;"◘"
 160 PRINT AT A3,A4;"*"
 170 PRINT AT A5,A6;"X"
 180 FOR L=6-INT (MEN/3) TO 1 ST
EP -1
 190 REM *** INPUT ***
 195 PRINT AT 7,20;" 7 0 1"
 200 PRINT AT 8,20;" ▚▄▞"
 210 PRINT AT 9,20;"6--+--2"
 220 PRINT AT 10,20;" ▞▀▚"
 230 PRINT AT 11,20;" 5 4 3"
 250 PRINT AT 15,15;"HOUKOU INPU
T(0-8)"
 260 INPUT HO
 270 PRINT AT 15,15;"TSUYOSA INP
UT"
 280 INPUT TSU
 285 LET PP=1
 290 REM *** 000 ***
 295 IF HO=0 THEN GOTO 310
 300 GOTO (100*HO)+300
 310 FOR R=PP TO TSU
 320 PRINT AT A1,A2;CHR$ 0
 325 IF A1=1 THEN LET PP=R
 326 IF A1=1 THEN GOTO 800
 330 LET A1=A1-1
 331 IF A1=A7 AND A2=A8 THEN LET
SC=SC+100
 332 IF A1=A3 AND A2=A4 THEN LET
SC=SC+INT (RND*100)
 333 IF A1=A5 AND A2=A6 THEN GOT
O 3000
 340 PRINT AT A1,A2;"O"
 350 NEXT R
 360 GOTO 2000
 400 FOR R=PP TO TSU
 410 PRINT AT A1,A2;CHR$ 0
 420 IF A1=1 THEN LET PP=R
 430 IF A1=1 THEN GOTO 700
 431 IF A1=A7 AND A2=A8 THEN LET
SC=SC+100
 432 IF A1=A3 AND A2=A4 THEN LET
SC=SC+INT (RND*100)
 433 IF A1=A5 AND A2=A6 THEN GOT
O 3000
 440 IF A2=10 THEN LET PP=R
 450 IF A2=10 THEN GOTO 1000
 460 LET A1=A1-1
 470 LET A2=A2+1
 480 PRINT AT A1,A2;"O"
 490 NEXT R
 495 GOTO 2000
 500 FOR R=PP TO TSU
 510 PRINT AT A1,A2;CHR$ 0
 520 IF A2=10 THEN LET PP=R
 530 IF A2=10 THEN GOTO 900
 531 IF A1=A7 AND A2=A8 THEN LET
SC=SC+100
 532 IF A1=A3 AND A2=A4 THEN LET
SC=SC+INT (RND*100)
 533 IF A1=A5 AND A2=A6 THEN GOT
O 3000
 540 LET A2=A2+1
 550 PRINT AT A1,A2;"O"
 560 NEXT R
 570 GOTO 2000
 600 FOR R=PP TO TSU
 610 PRINT AT A1,A2;CHR$ 0
 620 IF A1=20 THEN LET PP=R
 630 IF A1=20 THEN GOTO 400
 631 IF A1=A7 AND A2=A8 THEN LET
SC=SC+100
 632 IF A1=A3 AND A2=A4 THEN LET
SC=SC+INT (RND*100)
 633 IF A1=A5 AND A2=A6 THEN GOT
O 3000
 640 IF A2=10 THEN LET PP=R
 650 IF A2=10 THEN GOTO 800
 660 LET A1=A1+1
 670 LET A2=A2+1
 680 PRINT AT A1,A2;"O"
 690 NEXT R
 695 GOTO 2000
 700 FOR R=PP TO TSU
 710 PRINT AT A1,A2;CHR$ 0
 720 IF A1=20 THEN LET PP=R
 730 IF A1=20 THEN GOTO 310
 731 IF A1=A7 AND A2=A8 THEN LET
SC=SC+100
 732 IF A1=A3 AND A2=A4 THEN LET
SC=SC+INT (RND*100)
 733 IF A1=A5 AND A2=A6 THEN GOT
O 3000
 740 LET A1=A1+1
 750 PRINT AT A1,A2;"O"
 760 NEXT R
 770 GOTO 2000
 800 FOR R=PP TO TSU
 310 PRINT AT A1,A2;CHR$ 0
 820 IF A1=20 THEN LET PP=R
 830 IF A1=20 THEN GOTO 1000
 831 IF A1=A7 AND A2=A8 THEN LET
SC=SC+100
 832 IF A1=A3 AND A2=A4 THEN LET
SC=SC+INT (RND*100)
 833 IF A1=A5 AND A2=A6 THEN GOT
O 3000
 840 IF A2=0 THEN LET PP=R
 850 IF A2=0 THEN GOTO 600
 860 LET A1=A1+1
 870 LET A2=A2-1
 880 PRINT AT A1,A2;"O"
 890 NEXT R
 895 GOTO 2000
 900 FOR R=PP TO TSU
 905 PRINT AT A1,A2;CHR$ 0
 910 IF A2=0 THEN LET PP=R
 920 IF A2=0 THEN GOTO 500
 930 LET A2=A2-1
 931 IF A1=A7 AND A2=A8 THEN LET
SC=SC+100
 932 IF A1=A3 AND A2=A4 THEN LET
SC=SC+INT (RND*100)
 933 IF A1=A5 AND A2=A6 THEN GOT
O 3000
 940 PRINT AT A1,A2;"O"
 950 NEXT R
 960 GOTO 2000
1000 FOR R=PP TO TSU
1005 PRINT AT A1,A2;CHR$ 0
1010 IF A1=0 THEN LET PP=R
1020 IF A1=0 THEN GOTO 800
1030 IF A2=0 THEN LET PP=R
1031 IF A1=A7 AND A2=A8 THEN LET
 SC=SC+100
1032 IF A1=A3 AND A2=A4 THEN LET
 SC=SC+INT (RND*100)
1033 IF A1=A5 AND A2=A6 THEN GOT
O 3000
1040 IF A2=0 THEN GOTO 400
1050 LET A1=A1-1
1060 LET A2=A2-1
1070 PRINT AT A1,A2;"O"
1080 NEXT R
1090 GOTO 2000
2000 PRINT AT 17,15;"SCORE=";SC
2005 PRINT AT 18,15;"ATO ";L-1;"
 KAI "
2006 IF SC>100*MEN THEN GOTO 400
0
2100 NEXT L
3000 PAUSE 100
3005 CLS
3100 PRINT AT 10,10;"***GAME OVE
R***"
3110 PRINT AT 12,10;"YOUR SCORE=
";SC
3120 PRINT AT 14,10;"HIT ANY KEY
"
3130 PAUSE 4E4
3135 CLS
3140 RUN
4010 CLS
4020 LET MEN=MEN+1
4025 IF MEN=16 THEN LET MEN=1
4030 GOTO 8
```


★6月号P.115 SKYERで3000行SNエラーなんですけど…。(長野県上田市・**魔少年14才**)……【**Dr.D**：フム，マシン語の番地の間をFOR～NEXTでループしとるな。データ文を調べるんじゃ！**影**：Dr.のOFのっとりだ!!】

HC-20用

ロード・ランダー

スタジオBUG

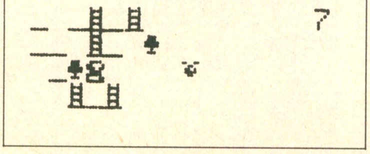


GAMING

リスト5行を見てください。1～3のキャラがプレイヤーで，4のキャラが敵です。プレイヤーは敵の体当たりからのがれつつ，ビルの中を降下して行ってください。右上に表示されている数字はエネルギーで，穴を掘ったり敵に体当たりされると減り，0以下でゲーム・オーバーです。また，プレイヤーが画面の外に出てしまってもゲーム・オーバーです。得点はゲーム・オーバー時に表示されますが，降下ごとに10点，クローバー型のエネルギー・パックを取ると30点加算されます。

キーは，[J]で左，[L]で右，[I]ではしごを登ります。はしごは降りることはできません。[S]で地面に穴をあけ，地面のないところには地面を作ります。

敵の動きを良く理解して，エネルギー・パックは着実に拾ってください。エネルギー・パックは，横からでないと取れません。敵の上下はプレイヤーの追いかけですが，左右方向は両端に行くまで変わりません。



《写真1》ゆかいなスクロール・ゲーム

ロード・ランダーのプログラム・リスト

```
5 REM 1=♀ 2=♀ 3=♀ 4=♥ 5=
目 6=_
10 WIDTH20,4:MEMSET&H100
0:POKE&H11E,10:POKE&H11F
,64:PRINTCHR$(23)
15 FORI=2630TO2665:READD
$:POKEI,VAL("&H"+D$):NEX
TI
20 DATACC,FA,B2,BA,BE,EC
21 DATAEC,BE,BA,B2,FA,CC
22 DATA4C,7E,3A,32,7A,4C
23 DATA02,1A,3C,34,1A,02
24 DATA80,FF,AA,AA,FF,80
25 DATA80,80,80,80,80,80
100 R=3 :P=30:TT=20:A$="
___目____目目_"
105 ONERRORGOTO2000: GOT
O5000
110 T=0
115 Z$=INKEY$:ONINSTR("%
JLIS",Z$)GOTO120,200,250
,300,350
120 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(
224+V);
125 MT=MT+1:IFMT>6THENMT
=0:GOTO500
130 IFS>50THENTT=15
135 T=T+1:IF T<TT GOTO11
5
140 B$=MID$(A$+A$,INT(RN
D(1)*10+2),INT(RND(1)*5+
3))
145 LOCATE0,3:PRINT"":LO
CATEINT(RND(1)*6+1),3:PR
INTB$;
150 IF(RND(1)*R)<2THENLO
CATEINT(RND(1)*10+2),3:P
RINT"♣";
155 Y=Y-1:N=N-1:IFN<0THE
NN=3
160 LOCATE15,0:PRINTP
175 R=R+.2:S=S+1:GOTO110
195 Z$=CHR$(PEEK(PEEK(&H
270)*256+PEEK(&H271)+XX+
YY*20)):RETURN
200 IFV=2THENV=1:GOTO120
205 LOCATEX,Y:PRINTX$;:X
=X+(X>1)
210 XX=X:YY=Y:GOSUB195:X
$=Z$
215 IFX$=" "GOTO400
217 IFX$="♣"GOTO450
220 IF(X=M)AND(Y=N)GOTO1
000
225 GOTO120
250 IFV=1THENV=2:GOTO120
255 LOCATEX,Y:PRINTX$;:X
=X-(X<12)
260 XX=X:YY=Y:GOSUB195:X
$=Z$
265 GOTO215
300 IF(X$<>"目")OR(Y=0)GO
TO120
305 LOCATEX,Y:PRINTX$;:Y
=Y-1
310 GOTO210
350 XX=X+V*2-3:YY=Y:GOSU
B195
355 IFZ$=" "THENLOCATEX+
V*2-3,Y:PRINT"_";
360 IFZ$="_"THENLOCATEX+
V*2-3,Y:PRINT" ";
365 P=P-2:LOCATE15,0:PRI
NTP:IFP<1GOTO2000
370 GOTO120
400 LOCATEX,Y:PRINT"♀";:
FORI=1TO10:NEXTI
405 LOCATEX,Y:PRINT" ";:
Y=Y-(Y<3) :XX=X:YY=Y:GOS
UB195:X$=Z$
410 IFX$<>" "GOTO120
415 IFY=3GOTO2000
420 GOTO400
450 P=P-(P<90)*10:LOCATE
15,0:PRINTP:SOUND10,1:SO
UND20,1
455 X$="_":S=S+3:GOTO220
500 LOCATEM,N:PRINTM$;:M
=M+L:N=N+SGN(Y-N)
505 XX=M:YY=N:GOSUB195:M
$=Z$:LOCATEM,N:PRINT"♥";
:IF(M=X)AND(N=Y)GOTO1000
510 IFINT(RND(1)*TT)<1TH
ENL=SGN(X-M)
515 IFM<1THENL=1
520 IFM>12THENL=-1
522 IFL=0THENL=1
525 GOTO135
1000 SOUND5,2: P=P-15:IF
P<1THENLOCATE15,0:PRINT"
0  ":GOTO2000
1010 X$="_":LOCATE15,0:P
RINTP
1020 M=12:N=3:M$=" ":GOT
O120
2000 FORI=1TO9 :SOUND20-
I,1:NEXTI:FORI=1TO300:NE
XTI:CLS:PRINT"< LOAD RAN
DER >"
2010 PRINT"  Score";S*10
:PRINT"Replay <Y> Key"
2020 IFINKEY$="Y"THENCLE
AR:GOTO100:ELSE2020
5000 X=6:Y=1:V=1:M=13:N=
3:L=-1:X$="_":M$=" "
5005 CLS:PRINT"     ____":P
RINT"    目♀____":PRINT"
     目__目":PRINT"    ____目
___";
5010 GOTO110
```

ベーマガチャレンジパズル

★やり方：マイコンの「マイコンチャレンジパズル」を参照

★賞品：なし

★HINT：OO 2文字

WORD!	PUT	XOR	
DOS	CLS	AND	
NEXT	ATN	COLOR	FAD
TAN	NOT	ELSE	

T	A	A	O	A	N	O	T	C	O
O	T	A	N	S	L	C	L	S	C
N	U	S	T	O	R	S	O	E	O
E	P	P	C	N	O	A	D	S	L
X	O	A	A	R	X	C	O	L	O
T	A	O	N	O	E	L	S	E	R
E	A	C	D	D	A	E	L	S	E
L	N	N	L	O	L	O	N	O	A
S	A	O	O	S	A	A	N	D	O
E	T	X	E	N	O	C	L	S	A

LOCATE・SCREEN・OA・OS by Au

ついに出た、UFパズルか!!（影）賞品ナシということで安心して楽しめるよ（編）

◀埼玉県本庄市・久米好規

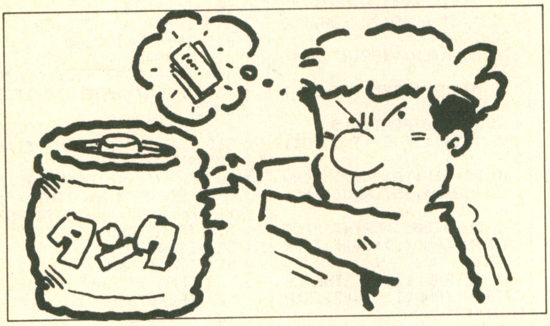
HC-20

★クイズです。おじいさんを宙返りコースターに100人乗せました。さて，もどってきたときに，何人死んでいたでしょう？（神奈川県横浜市・福田浩之10才）……【編：これはむずかしいクイズだな。さあ！みんな考えてー。一同：ずるーい。】

JR-800用

ROBER

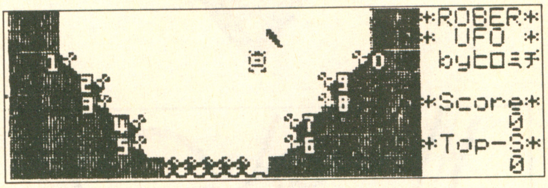
中西　宏通



ＪＲ－100や200にゃ「メテオ」つーＢＭじゃ有名なゲームがあるがやけんどオラのもっとるＪＲ－800にはないがやき。同じＪＲなんになんでないんじゃ！とゆーことで，作りよったがよ。じゃがなんせ，そのプログラムを読むのはメンドクサイキに，イメージで作りよったら，なんかえろーちがうもんができてしもうたんぜよ（土佐弁）。

ゲームについて

テンキーでもフルキーでもかまいません。とにかく撃ちまくって，下のタンクを盗もうとする変なものをバンバンしましょう。たとえ取られても，逃げる途中のヤツを撃てば返ってきます。



《写真１》チョコチョコ動くエイリアンを撃て！



◀by ＫＥＩ

ROBERのプログラム・リスト

```
100 KEY0,"W.40,10"+CHR$(13)+"G.1
10"+CHR$(13):END
110 GOSUB760:GOTO610
120 T=RND(1)*12+7:G=0:GOTO190
130 Y=T:H=G:IFR THENG=G-1:GOTO15
0
140 G=G+SGN(RND(1)-.4):IFRND(1)>
.5THENT=T+SGN(RND(1)-.5)
150 IFG<0THENT=Y:G=H:IFR GOSUB39
0
160 IFSCRN$(T,G,1)<>" "THENT=Y:G
=H
170 LOCATEY,H:PRINT" ":LOCATET,G
:PRINT" ":IFG=6THEN360ELSERETURN

180 :
190 A$=INKEY$(0):IFA$<>""GOSUB24
0:GOTO200ELSEGOSUB130:SOUND500+(
R*300),4:SOUND600,5:GOTO190
200 IFSCRN$(Q,A,1)=" "THEN440ELS
ELOCATEQ,A:PRINTW$
210 E=Q:D=A:GOSUB130:IFA-1<0THEN
LOCATEQ,A:PRINT" ":GOTO190
220 LOCATEE,D:PRINT" ":Q=Q+W:A=A
-1:IFSCRN$(Q,A,1)=" "THEN440
230 LOCATEQ,A:PRINT W$:SOUND500,
1:GOTO210
240 IF(A$<"0")+(A$>"9")THEN190
250 SOUND20,3:SOUND30,1:ONVAL(A$
)+1GOTO260,270,280,290,300,310,3
20,330,340,350
260 Q=20:A=1:W=-1:W$=" ":RETURN
270 Q=5 :A=1:W= 1:W$=" ":RETURN
280 Q=7 :A=2:W= 1:W$=" ":RETURN
290 Q=7 :A=3:W= 1:W$=" ":RETURN
300 Q=9 :A=4:W= 1:W$=" ":RETURN
310 Q=9 :A=5:W= 1:W$=" ":RETURN
320 Q=16:A=5:W=-1:W$=" ":RETURN
330 Q=16:A=4:W=-1:W$=" ":RETURN
340 Q=18:A=3:W=-1:W$=" ":RETURN
350 Q=18:A=2:W=-1:W$=" ":RETURN
360 IFSCRN$(T,G+1,1)<>" "THENRET
URN
370 FORZ=50TO70:IFDE=0THENSOUNDZ
*2,2:SOUND900,1
380 LOCATET,G+1:PRINT" ";:LOCATE
T,G+1:PRINT" ";:NEXT:R=-1:RETURN

390 LOCATET,G:PRINT" "
400 OM=OM+1:IFOM=6RETURN560
410 LOCATE11,0:PRINT"ﾏｽﾞｲ!!":IFDE
 THENFORZ=1TO500:NEXT:GOTO420ELS
ESOUND1000,10:SOUND1500,5:SOUND4
00,20
420 LOCATE11,0:PRINT"      "
430 R=0:RETURN
440 FORZ=1TO20:SOUNDZ+5,1:SOUNDZ
*100,1:SOUND2000,1:SOUND10,1
450 LOCATET,G:PRINT"▒"
460 LOCATET,G:PRINT"X"
470 LOCATET,G:PRINT"◇"
480 NEXT:LOCATET,G:PRINT" "
490 IFRND(0)>.5THENPOKE&H201E,&H
B9,&H85,&H72,&H72,&H85,&HB9 ELSE
POKE&H201E,&HDD,&HA2,&H2B,&H2B,&
HA2,&HDD
500 IFR THEN520
510 N=N+10:GOSUB1140:GOTO120
520 H=G:G=G+1:SOUND900,5:SOUND80
0,5
530 LOCATET,H:PRINT" "
540 LOCATET,G:PRINT" ";
550 IFG=7THENLOCATET,G:PRINT" ";
:GOSUB1140:R=0:GOTO120ELSE520
560 IFDE THEN660
570 LOCATE9,3:PRINT"GAMEOVER"
580 RESTORE1020:FORZ=1TO17:READS
N,SM:SOUNDSN,SM:NEXT
590 LOCATE9,3:PRINT"        "
600 LOCATEQ,A:PRINT" "
610 FLD255
620 LOCATE 2,7:PRINT"DEMO";
630 LOCATE21,5:PRINT"HIT"
640 LOCATE21,6:PRINT"[=]"
650 LOCATE21,7:PRINT"KEY";
660 T=13:G=0:OM=0:FLD0:DE=-1:R=0
:LOCATE10,7:PRINT"        ";
670 GOSUB130:IFINKEY$<>"="THENFO
RZ=1TO200:NEXT:GOTO670
680 FLD255
690 LOCATE 2,7:PRINT"    ";
700 LOCATE21,5:PRINT"   "
710 LOCATE21,6:PRINT"   "
720 LOCATE21,7:PRINT"   ";
730 FLD0:LOCATET,G:PRINT" ":OM=0
:N=0:DE=0:R=0:N=0:GOSUB1140:LOCA
TE10,7:PRINT"        ";
740 LOCATE9,2:PRINT"-START!-":FO
RSN=10TO13:SOUNDSN,1:FORSM=100TO
150:SOUNDSM,1:NEXT:NEXT:LOCATE9,
2:PRINT"        ":GOTO120
750 :
760 DEFINTT,G,Y,H,A,B,Z,Q,E,N,M
770 TITLE"ROBER"
780 FLD0:POKE&H89,1:POKE&H91,0
790 READC$:IFC$<>"-1"THENPOKE&H2
000+A,VAL("&H"+C$):A=A+1:GOTO790

800 DATAFE,F4,E4,FB,C5,86
810 DATA86,C5,FB,E4,F4,FE
820 DATA8C,D6,7F,7D,DA,8C
830 DATA07,0F,1E,3C,70,40
840 DATA40,70,3C,1E,0F,07
850 DATADD,A2,2B,2B,A2,DD
860 DATA80,C0,40,40,C0,80
870 DATA18,2C,7E,7A,34,18
880 DATAFF,F7,E4,FB,E5,86
890 DATA86,E5,FB,E4,F7,FF
900 DATAF8,F4,64,3B,05,06
910 DATA06,05,3B,64,F4,F8
920 DATAFF,C3,BD,BD,C3,FF
930 DATAFF,FF,BD,81,BF,FF
940 DATAFF,FF,85,B5,B1,FF
950 DATAFF,FF,B5,B5,81,FF
960 DATAFF,C1,DF,83,DF,FF
970 DATAFF,FF,B1,B5,85,FF
980 DATAFF,81,B5,85,FF,FF
990 DATAFF,FD,85,F9,FF,FF
1000 DATAFF,81,B5,81,FF,FF
1010 DATAFF,B1,B5,81,FF,FF,-1
1020 DATA500,20,100,30,150,45,20
0,50,500,15,100,40,150,40,200,50
,1000,30,900,30,800,10,700,40,50
0,40,700,40,500,30,100,20,200,10

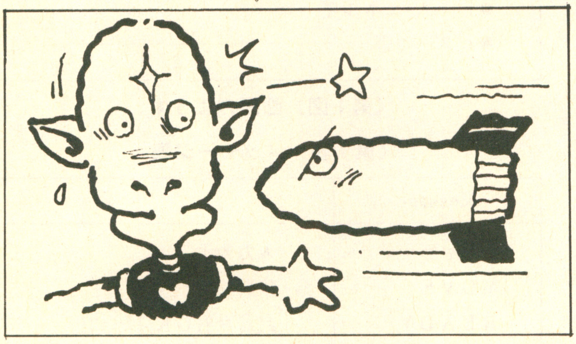
1030 DATA 3,2,  ,5,3,  ,5,4,  ,7
,5,  ,7,6,  ,17,6,  ,17,5,  ,19,
4,  ,19,3,  ,21,2,
1040 CLS:Z$="███":Z$=" "+Z$+SPC(
18)+Z$:PRINTZ$:PRINTZ$:FORZ=3TO7
:Z$=STRING$(Z,"■"):PRINT" "Z$SPC
(24-Z*2)Z$:NEXT
1050 Z$=STRING$(9,"■"):PRINT" "Z
$"     "Z$;
1060 RESTORE1030:FORZ=1TO10:READ
X,Y,Z$:LOCATEX,Y:PRINTZ$:NEXT
1070 Z$=STRING$(25,CHR$(28))
1080 LOCATE0,0
1090 PRINTZ$"*ROBER*"
1100 PRINTZ$"* UFO *"
1110 PRINTZ$" byﾋﾛﾐﾁ":PRINT
1120 PRINTZ$"*Score*":PRINT
1130 PRINTZ$"*Top-S*"
1140 LOCATE26,5:PRINTSPC(5-LEN(S
TR$(N)));N
1150 IFN>M THENM=N
1160 LOCATE26,7:PRINTSPC(5-LEN(S
TR$(M)));M;
1170 RETURN
```

★58年度発売の広告ハガキの中でマッピーのハガキが賞をもらったんだって！。（秋田市・**雄井明彦13才**）……【**編集長**：あぁショウなんてダジャレ言わずにあいさつに行ってこいよ。**影**：いつ行くの？「マッピルマ」グハハ!!（ボカッ）】

PC-8201用

移植版 誘導ミサイルゲーム

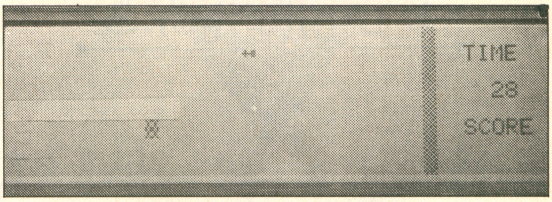
よろずやよつや



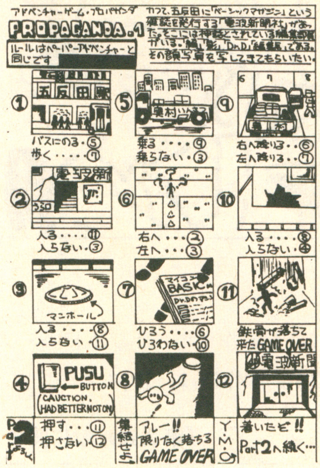
ゲームについて

我々がおそれていたことが，ついに現実のものとなってしまった。あのバグ星人が，太陽系に侵入してきたのだ！今のところバリア内になんとか閉じこめているが，30秒しかもたないので，その間にあなたはミサイルでダメージをあたえてください。

キー操作は簡単で，適当なキーを押すとミサイルの方向が45度変わります。画面の外に出ることはバリアにぶつかることなので，注意してください。バリアにぶつかったり，30秒たつとGAME　OVERです。



《写真１》めまぐるしいキー操作が決め手です



評…なあんとＵＦＡ（アドベンチャー）まで出現!?
by 福島県会津若松市・舟木武志

移植版 誘導ミサイルゲームのプログラム・リスト

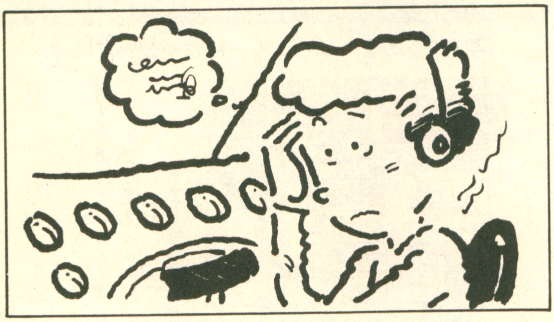
```
10 DEFINT A-Z:SCREEN 0,0
20 POKE 65215!,18:POKE 65216!,242
30 FOR I=0 TO 29:READ J
40 POKE 61970!+I,J:NEXT
50 DATA 56,56,16,16,56,16
60 DATA 0,194,255,194,0,0
70 DATA 8,28,8,8,28,28
80 DATA 0,0,67,255,67,0
90 DATA 153,102,153,153,102,153
100 CLS:A$="ﾕｳﾄﾞｳ ﾐｻｲﾙ ｹﾞｰﾑ":GOSUB 530
110 LOCATE 27,5:PRINT CHR$(135);
120 FOR I=0 TO 5:FOR J=131 TO 134
130 LOCATE 5,5:PRINT CHR$(J);
140 FOR K=0 TO 100:NEXT:NEXT:NEXT
150 FOR I=5 TO 25:LOCATE I,5:PRINT " ";
160 PRINT CHR$(131);
170 FOR J=0 TO 100:NEXT:NEXT
180 LOCATE 26,5:PRINT " *";:BEEP
190 LOCATE 12,5:PRINT "HIT ANY KEY";
200 IF INKEY$="" THEN 200
210 CLS:FOR I=0 TO 7
220 LOCATE 30,I:PRINT CHR$(130);:NEXT
230 LOCATE 33,1:PRINT "TIME";
240 LOCATE 33,5:PRINT "SCORE";
250 S=0:X=RND(1)*20+5:Y=RND(1)*4+2
260 Z=RND(1)*4+131:TIME$="00:00:00"
270 A=RND(1)*30:B=RND(1)*8
280 LOCATE A,B:PRINT " ";
290 A=A+RND(1)*3-1:B=B+RND(1)*3-1
300 A=A+(A>29)-(A<0):B=B+(B>7)-(B<0)
310 LOCATE A,B:PRINT CHR$(135);
320 IF INKEY$="" THEN 340
330 Z=Z+1:IF Z>134 THEN Z=131
340 LOCATE X,Y:PRINT " ";
350 X=X+(Z=133)-(Z=131)
360 Y=Y+(Z=132)-(Z=134)
370 IF X<0OR X>29OR Y<0OR Y>7 THEN 440
380 IF A=X AND B=Y THEN 500
390 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(Z);
400 T=30-VAL(RIGHT$(TIME$,2))
410 IF T<0 THEN 440
420 LOCATE 34,3:PRINT USING "###";T;
430 GOTO 280
440 A$="GAME OVER !!":GOSUB 530
450 LOCATE 11,5:PRINT "TRY AGAIN ?";
460 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 460
470 IF I$="Y"OR I$="y"OR I$="ﾝ"THEN 100
480 IF I$="N"OR I$="n"OR I$="ﾐ"THEN END
490 GOTO 460
500 LOCATE X,Y:PRINT "*";:BEEP:S=S+10
510 LOCATE 34,7:PRINT USING "###";S;
520 LOCATE X,Y:PRINT " ";:GOTO 270
530 FOR I=1 TO LEN(A$):LOCATE 9+I,2
540 PRINT MID$(A$,I,1);:BEEP:NEXT:RETURN
```


★９月号Ｐ.56の人，百済は高句麗に負けたのではなく新羅に負けたのですぞ。(茨城県水戸市・長谷川宏之15才)……
【影：へ〜，しんらなかった！編：授業中こうくりこっくりしてたんでしょう？影：…だじゃれにも秋たな。】

FX-702P用

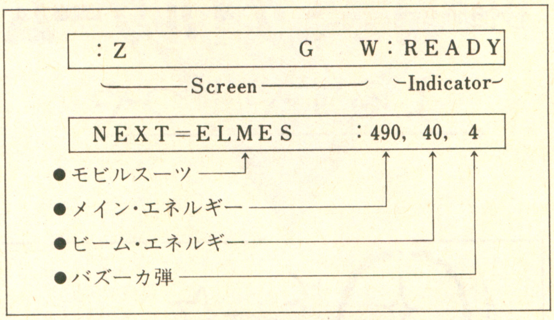
PILOT MANUAL

戸倉上山田温泉♨



内　容

FX－SUIT〝G〟を操作して，ホワイト・ベースを敵から守るゲームです。操作は1～6のキーで，メッセージや敵についての表などを見ながら進めていきます。実際の進行のしかたは，あたかもGUNDAMにおけるアムロのように，あなた自身が思考の上で見つけていってください。



《第1図》画面のようす

《第1表》メッセージ表

Message	内　容
＝＝＝＝＝	入力表示
MOVE	移動。1～6
READY	武器発射OK1～3
－FAR－	射程距離外
EMPTY	各種エネルギー，弾切れ
DAMAGE	ダメージを受けた
BROKEN	破壊された

《第2表》敵に関する表

Mobile Suit	CHR	耐久力	数	CSR	移動数	備　考
FX-78 SUIT	G	490	1	11	－3～2	耐久力とenergy共用
MS-06 ZAKU	Z	100	3	1	＋1	
MS-07 GOUF	F	80	2	1	＋2	
MS-09 DOM	D	130	3	1(＋1)	＋1	Jet Stream Attack
MAN-08 ELMES	≦	210	1	12	－2	
MSN-02 ZIONG	C	250	1	1	＋3	
WHITE BASE	W	0	1	12	±1, 0	



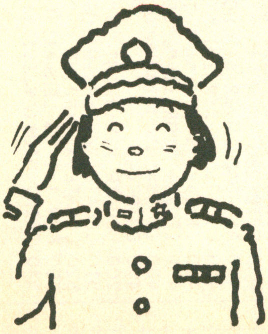
《第3表》KEY，武器の説明

1……移動〝MOVE〟表示後，1～6を押すと□－3だけ左に前進

key	武　器　名	ビームエネルギー	バズーカ	破壊力	射程
2	Balken-gun(バルカン機関砲)	——	——	40	∞
3	Beam-rifle(ビーム・ライフル)	－2	——	110	6
4	High-powered Bazooka(ハイパー・バズーカ)	——	－1	190	3
5	Beam-saber(ビーム・サーベル)	－4	——	250	1

〝READY〟表示後，敵が1～3のどこかの方向にいるので，そのkeyを押す

6……待機



★ふと広告を見たら何とシャープのミニコンが69,800円!!呼吸もせずに写真を見たらまぎれもなくミニコンポだった。(福島県原町市・宮崎勝典15才)……【影：何！ミニ？編：何考えてるの！ミニコンポをミニコンとまちがえたんだってさ。】

```
P0: 1616 STEPS
  1 WAIT 37:A$="W.B
    ASE":IF SX≦5E3;
    SAC :STAT 5E3:J
    $="AMURO"
  2 $="-=) MADNUG 8
    7-XF (=-":IF "?
    "(K$;IF K$("#"
    THEN 10
  3 PRT " PUSH LEFT
     KEY OF #";CSR
    0;
  4 IF KEY=KEY THEN
     4
  5 K$=KEY:GOTO 2
 10 FOR I=1 TO 20:B
    $=MID(I,1):FOR
    C=0 TO 20-I:PRT
     B$;:NEXT C:PRT
     CSR 0;
 11 NEXT I:PRT "","
    HI.SC=";SX;","+
    J$
 15 B=12:M=490:N=44
    :O=6:S=11:R=0:Q
    =0:$="123456"
 24 IF 10≦R;PRT "**
    * YOU WON":GOTO
     140
 26 R=R+1:X=1+INT (
    RAN#*3:IF R>9;Q
    =Q+1
 30 IF R<4;U$="Z":V
    $="ZAKU":W=100:
    Z=1:T=1:GOTO 38
 31 IF R<6;U$="F":V
    $="GOUF":W=80:Z
    =2:T=1:GOTO 38
 32 IF R<9;U$="D":V
    $="DOM":W=130:Z
    =1:T=T+1:IF R=6
    ;T=1
 33 IF R=9;Q=Q+1:U$
    ="≦":V$="ELMES"
    :W=210:Z=-2:T=1
    2:IF B=T;T=11
 34 IF R>9;U$="C":V
    $="ZIONG":W=250
    :Z=3:T=1
 38 PRT :PRT "NEXT=
    "+V$+":";###;M;
    ",";##;N;",";O:
    GOTO 50
 40 M=M-RAN#*9:IF -
    M>99;A$="GUNDAM
    ":GOTO 138
 41 B=B+INT (RAN#*3
    -1:IF B>12;B=12
 42 T=T+Z:IF B<1;B=
    12
 43 IF T=S;PRT CSR
    14;"DAMAGE";:T=
    T-Z-SGN Z:M=M-W
    /5:W=W-M/9:S=S+
    SGN Z
 44 IF 1≦T;IF T≦12
    THEN 50
 45 Q=Q-1:GOTO 26
 50 PRT :PRT ":";CS
    R 13;":";CSR B;
    "W";CSR T;U$;CS
    R S;"G";:IF B=T
     THEN 138
 51 GSB #1:GOTO 10*
    (P+5
 60 IF M≦0 THEN 96
 61 PRT "MOVE ";:GS
    B #1:S=S-P+3:IF
     1≦S;IF S≦12;M=
    M-8*ABS (P-3:GO
    TO 40
 62 S=S+P-3:GOTO 61
 70 H$=K$:P=X:M=M-2
    0:L=40:GOTO 103
 80 IF N>0;N=N-2:L=
    110:P=6:H$="-":
    GOTO 101
 81 GOTO 96
 90 IF O>0;L=190:P=
    3:H$="= ":O=O-1
    :GOTO 101
 96 PRT CSR 14;"EMP
    TY";:GOTO 40
100 N=N-4:L=250:P=1
    :H$="-":IF N<0;
    N=N+4:GOTO 96
101 IF P<ABS (S-T;P
    RT "-FAR-";:GOT
    O 40
102 PRT "READY";:GS
    B #1
103 C=T:D=1E-10+SGN
     (T-S:IF P≠X;C=
    13:IF T-S≦0;C=0
104 FOR I=S TO C ST
    EP D:PRT CSR T;
    U$;CSR S;"G";CS
    R I;H$;:NEXT I:
    PRT CSR 13;
105 PRT ":";:IF P=X
    ;W=W-L+L/9*ABS
    (S-T:IF W≦0;PRT
     CSR T;"*":GOTO
     24
106 GOTO 40
110 M=M+9:GOTO 40
138 PRT CSR 14;A$;C
    SR 14;"BROKEN":
    Q=Q-2
140 P=INT (666*R+39
    *O+24*N+14*M+99
    *Q:PRT "SCORE="
    ;P:M=1/1.1234
142 IF P>SX;SAC :ST
    AT P:INP "HI-SC
    ORE!    NAME=",
    J$:IF RAN#>M TH
    EN 145
144 PRT " REPLAY PU
    SH "+K$+"CONT"+
    K$;:STOP :GOTO
    1
145 WAIT 99:FOR I=0
     TO 8:GSB 150+I
    :PRT "PLEASE PU
    SH KEY "+K$+K$+
    K$;
146 FOR A=0 TO 16:C
    $=MID(19-A,1):P
    RT CSR 17;C$;
147 IF KEY≠C$ THEN
    147
148 PRT CSR A;C$;:N
    EXT A:PRT B$:NE
    XT I:SAC :VAC :
    END
150 $=K$+"?MAFIV,MU
    L EVOL I"+K$:B$
    ="!":RET
151 CALL
9997 "(C)ANICOM 1983
9998 "TP-SKM1 VER2.2
9999 " RESTORED 3/12

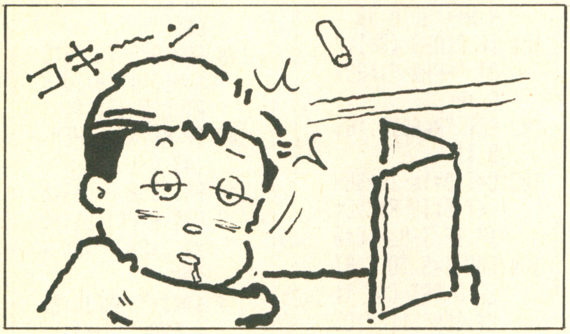

P1: 64 STEPS
  1 I$=KEY:IF I$=""
     THEN 1
  2 PRT CSR 14;"===
    ==";CSR 14;:FOR
     P=1 TO 6:IF MI
    D(P,1)≠I$;NEXT
    P:P=0
  3 RET
```


★うちの妹に視力いくつと聞いたらしろくにじゅうしと言われた。（栃木県真岡市・ＦＵＭＩＯ）……【影：耳が悪いんでないかい？聴力いくつ？**編集長**：おいおい，遊んでないで，みんなちょうりょく（協力）して仕事しなさい。】

PASOPIAmini用

うちの会長

サイアネア・カビラタ



これは，理科の授業中に会長ともあろうおかたがいねむりをして先生ににらまれたという設定のもとに，イオンの勉強をするという学習ゲームなのです。

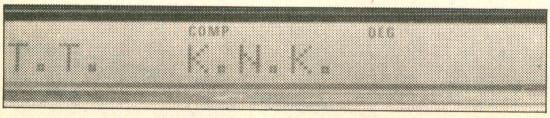
★USE and PLAY of STUDY

メンバー紹介のあと画面が**写真1**となり，Nがあなた（会長）です。このときは寝ていて，[G]を押すとNがTに変わり起きます。

ときどき前のKが消えてしまうと，先生に見つかります。Kが消えたらすかさず[G]を押して起きます。タイミングが悪いとおこられ，良いとイオンの式を答えてもらいます。

Kが消えたときに[K]を押すと，ノートをとっているふりをすることになり，問題を前か後の人に聞きます。ただしときどきうそをつきます。[G]より[K]を押すほうがおこられる確率は低いです。

起きたり，おこられるごとにスタミナが減ります。スタミナが0になるとFALL(倒れる)で，STUDY and GAME END。ちなみにスタミナは表示されないので，あしからず。



《写真1》実行画面。学生時代を思い出す？(編)

うちの会長のプログラム・リスト

```
10 MODE #2:GOSUB 410
20 REM "#### MAIN
30 PRINT "T.T.   K.N.K
   .
40 R=INT(RND*10)
50 ON RGOSUB 350
60 IF INK$="G" THEN GO
   SUB 110:S1=S1-5
70 S1=S1+0.5:A=1
80 IF S1<=0 THEN 290
90 GOTO 30
100 REM "#### READING
110 PRINT "T.T.   K.T.K
   .
120 IF A AND R=1 THEN 2
   10
130 IF R<>1 THEN RETURN

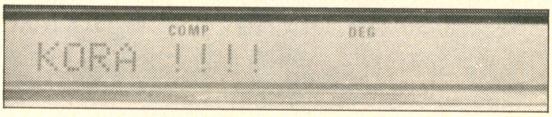
140 PAUSE "T.T.   K.T.K
   .
150 READ A$,B$
160 PAUSE A$:INPUT C$
170 IF C$=B$ THEN PAUSE
    " YOSHI":S=S+1
180 IF C$<>B$ THEN PAUS
   E " AHO ";B$;" JYA
   !!
190 IF A$="I" THEN 320
200 RETURN  ,
210 PAUSE "I DO NOT KNO
   W":READ A$,B$
220 INPUT " K.T.K. (1-2
   ) DOCHIRA ",D
230 IF INT(RND*2)+1=D T
   HEN A1$=A$:GOTO 250
240 D=INT(RND*26)+65:A1
   $=CHR$(D)
250 PAUSE A1$
260 INPUT C$
270 GOTO 170
280 REM "#### FALL
290 PAUSE " HE FALLS NO
   W !!
300 END
310 REM "#### END
320 PAUSE " YOUR SCORE
   IS ";S*5
330 PRINT " HIT RETURN
   TO STRAT",:GOSUB 45
   0:GOTO 30
340 REM "#### PRINT
350 PRINT "T.T.    .T.K
   .":WAiT 4
360 A=0
370 IF INK$="K" THEN 21
   0
380 IF INK$="" THEN PAU
   SE "  KORA !!!!":S1
   =S1-20
390 RETURN
400 REM "#### MENBER
410 PAUSE " MENBER LIST
420 PAUSE " T.T.=MR.TAK
   ASHI TANAKA
430 PAUSE "N & T=TATSUY
   A NAKANO
440 PAUSE "  K  =KABIRA
   TA SAIANEA","
    & KAORI HASEGAWA
450 PAUSE " SCIENCE LES
   SON START !!
460 S=0:S1=100:A=0
470 RESTORE
480 RETURN
490 REM "#### DATA
500 DATA "BA","2+","K",
   "+","ZN","2+","CL",
   "-"
510 DATA "CU","2+","CA"
   ,"2+","H","+","NA",
   "+"
520 DATA "SO4","2-","NO
   3","-","OH","-"
530 DATA "MG","2+","CH3
   COO","-","CO3","2-"
540 DATA "AG","+","AL",
   "3+","NH4","+"
550 DATA "NI","2+","PO4
   ","3-","I","-"
```

★ANS.のしかた

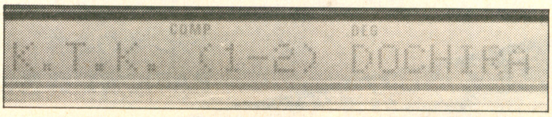
○問題は化学式，答えはイオンの＋とか－とかで，たとえばPｂ(鉛)は，PBと表示されます。答えかたは，鉛イオンはPB^{2+}なので，２＋だけを入力してください。このとき＋＋としないように。

★

★



《写真2》おっと、おこられちゃった



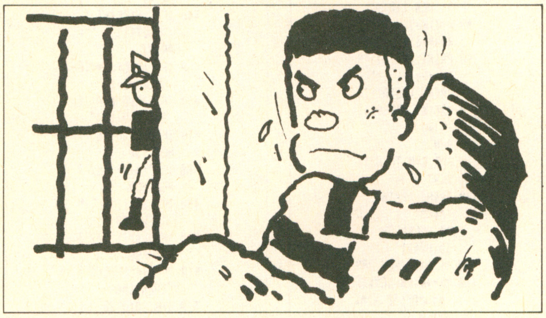
《写真3》問題を前の人に聞いたところです

★プログラミング中の僕。**はじめ→簡単，簡単！10分後→ムムッ！15分後→NEW**[CR]**20分後→消さなければよかった！**(兵庫県高砂市・SEIKI 15才)……【**影：25分後→まあいいや。30分後→寝る。編：それじゃ影さんだ！**】

PB-100用

Abscond Game

鍋田　明男



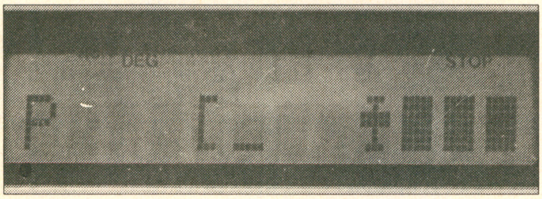
友達がＰＢ-100で遊んでいたのを見て，さっそくＰＢ-100を買って８か月。始めはベーマガのプログラムを打つだけだったが，それだけではあまりおもしろくない。そういう人は多いと思うけど，自分で考えて打っていくとおもしろくなると思うよ。

●ストーリー＆あそびかた●

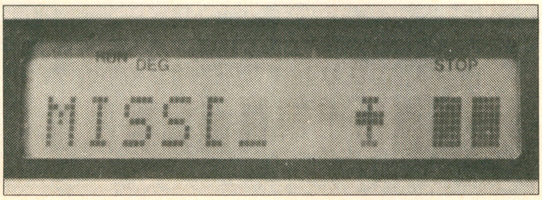
あなたは，どうにかして刑務所から脱出したい。さあ，ポリスに見つからないように脱出しよう。

これは，カベ(□)を掘って一番右まで脱出するゲームです。カベは一つ10点。ポリス(P)がドア（[）の横に来たときに（—）の上にいないと，ＭＩＳＳになります。

一番右までいくと，乱数でボーナスが入ります。キーは1で左，3で右，Zでカベをくずします。500点，1000点，1500点でポリスの動きが速くなります。



《写真１》ポリスに見つからぬよう壁を掘る



《写真２》ウーン，もう少しだったのに!!

Abscond　Gameのプログラム・リスト

```
P0
  10 PRINT "Abscond
     Game","HI:";J,"
     BY:";A$:S=0:M=3
     :H=7:$="■■■■■■"
  20 K=6:I=5:P=3:K=6
     :B=6
  30 U=INT (RAN#*H):
     IF U=0;P=P+1:IF
      P=4:P=3
  40 IF U=1;P=P-1:IF
      P=-1;P=0
  50 IF KEY="1";I=I-
     1:IF I=4;I=5
  60 IF KEY="3";I=I+
     1:IF I=B;I=I-1
  70 IF KEY="Z";IF I
     =B-1;B=B+1:K=K-
     1:S=S+10
  80 IF I=11 THEN 14
     0
  90 PRINT :IF K≤0 T
     HEN 110
 100 PRINT CSR B;MID
     (1,K);
 110 PRINT CSR 4;"[_
     ";CSR P;"P";CSR
      I;"‡";
 120 IF P=3;IF I≠5 T
     HEN 170
 130 GOTO 30
 140 PRINT :PRINT "S
     ONUS";U*100:S=S
     +U*100
 150 IF S>500;H=5:IF
      S>1000;H=4:IF
     S>1500;H=2
 160 GOTO 20
 170 M=M-1:PRINT CSR
      0:"MISS","LEFT
     ";M
 180 IF M≠0 THEN 20
 190 PRINT :PRINT "G
     AME OVER","SCOR
     E:";S
 200 IF S>J;J=S:INPU
     T "YOUR NAME",A
     $
```

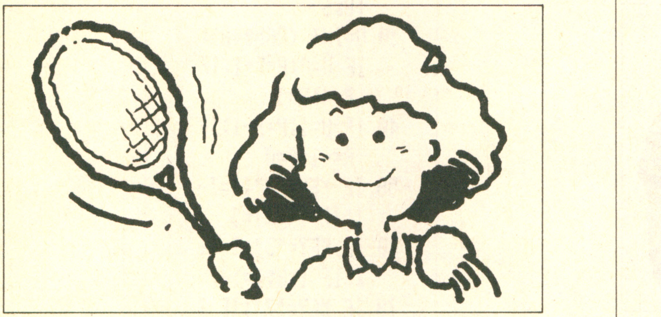
PB-100

★友達は「ザッパー一発ぶっぱなせ，ブラスター一発ぶっぱなせー」とわめきながらゼビウスをやる。(青森市・柳の田んぼ12才)……【影：ゲームは楽しくやらなくちゃ。ソレ，ベーマガ音頭にドモグラムも踊る!!編：ゐ】

PB-100＋RAMパック用

3Dテニスゲーム

ESCAPE



ボールだけに３Ｄ的動きをさせた，テニスゲームです。

遊びかた

Ｐ１（デモ）をＲＵＮしてください。自分“π”の右側を見ると，相手が打ってこちらに飛んできたボール“_・○○○○”と，こちらがラケット“#”で打ってむこうに飛んでいったボール“○・．”を，正面からみたようすが表示されてますネ。つまりプレーヤーの後ろから見ていることになるのです。

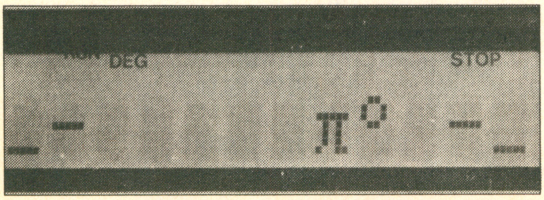
ゲームでは，ボールは左右にも動きますので，Ａと Ｄのキーを使って,“π”をバウンドしたボール(“○”の後の“○”)の左どなりに行って＋で打ってください。サーブも＋です。なお，ボールと“π”が重なると，ボールだけが表示されます。ではＰ０をＲＵＮしましょう。

はじめに，ＤＥＦＭ２を実行してください。行番号10は入れなくていいです。

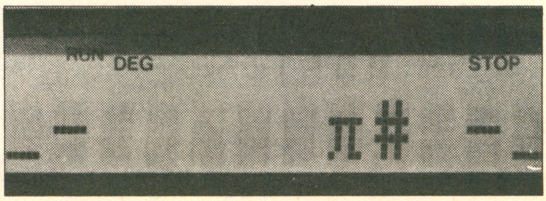
３Ｄテニスゲームのプログラム・リスト

```
P0
 10 PRINT "SET DEFM 2"
 20 PRINT "TENNIS GAME  ";
 30 PRINT :PRINT "HI";Z(1);" ";Z$(2)
 40 $="_·°ooo#°·.oo°":M=0:N=1:U=2:V=11:Z=10:L$="x"
 50 A=1:B=1:H=24:I=.5:J=.3:S=0:T=0:G=0
 60 PRINT :PRINT "SET";-A;"AAME";-B;" ";:C=0:D=0
 70 PRINT :PRINT "You";C;-D;" Com":R=INT (RAN#+.2):MODE 4+R
 80 IF B/U≠INT (B/U) THEN 240
 90 W=J:X=9:Y=INT (RAN#*3)+4
100 PRINT :PRINT "Receive!!    ";:PRINT :GOTO 120
110 W=(INT (RAN#*3)-N)*J
120 P=N
130 FOR Q=M TO H/I:NEXT Q
140 PRINT :PRINT "_-";CSR Z;"-_";CSR X;L$;CSR Y;MID(P,1);
150 IF P≥6 THEN 200
160 Y=Y+W:K$=KEY:IF K$="A";IF X>M;X=X-N
170 IF K$="D";IF X<V;X=X+N
180 IF INT Y≥M;IF INT Y≤V;P=P+1:GOTO 130
190 E=M:F=N:GOTO 420
200 IF INT Y<U THEN 190
210 IF INT Y>9 THEN 190
220 FOR P=N TO H:K$=KEY:IF K$≠"+";NEXT P:E=N:F=M:GOTO 420
230 S=S+2:GOTO 280
240 PRINT :PRINT "Serve!!       ";:PRINT
250 X=7:Y=X+N:PRINT :PRINT "_-π,-_";
260 FOR P=V TO 13:PRINT CSR Y;MID(P,1);:IF KEY≠"+";NEXT P:GOTO 260
270 W=-.5:GOTO 300
280 IF X≠INT Y-N;E=N:F=M:GOTO 420
290 W=(INT (P/(H+N)*3)-N)*.5
300 P=7
310 FOR Q=0 TO H/I:NEXT Q
320 PRINT :PRINT "_-";CSR Z;"-_";CSR X;L$;CSR Y:MID(P,1);
330 IF P≥Z THEN 380
340 Y=Y+W:K$=KEY:IF K$="A";IF X>M;X=X-N
350 IF K$="D";IF X<V;X=X+N
360 IF INT Y≥M;IF INT Y≤V;P=P+1:GOTO 310
370 E=N:F=N:GOTO 420
380 IF INT Y<U THEN 370
390 IF INT Y>9 THEN 370
400 IF RAN#*(A/5+.8)*(B/Z+.9)+R<.25;E=M:F=M:GOTO 420
410 GOTO 110
420 PRINT
430 IF F=M;PRINT "  IN!!     ";:PRINT
440 IF F=N;PRINT "  OUT!!    ";:PRINT
450 IF E=M;C=C+N:IF G=1;C=C+1
460 IF E=N;D=D+N:IF G=1;D=D+1
470 IF C=D;IF C≥7 THEN 530
480 IF C≥4;IF D≤2 THEN 550
490 IF C≥4;IF D<C-N THEN 550
500 IF D≥4;IF C≤2 THEN 600
510 IF D≥4;IF C<D-N THEN 600
520 G=0:GOTO 70
530 PRINT :PRINT " NEXT POINT IS";" GAME POINT!!     ";
540 G=1:GOTO 70
550 PRINT :PRINT " GAME WON by You!!    ";
560 J=J+.1:I=I*2:B=B+1:IF B>6;B=1:J=.3:I=.5:H=H/2:A=A+1
570 IF A>2;T=T+1:A=1:H=H*3/2
580 IF T≤5 THEN 60
590 PRINT :PRINT "GIVE UP!!     ";:GOTO 610
600 PRINT :PRINT "GAME OVER    ";
610 S=T*5000+(A-1)*1000+B*100+S
620 PRINT :PRINT "SCORE";S:IF S<Z(1) THEN 30
630 PRINT :INPUT "Your name",Z$(2):Z(1)=S
640 GOTO 30

P1
 10 $="_·°ooo#°·."
 20 FOR P=1 TO 10:PRINT CSR 5;"x";MID(P,1);:FOR Q=0 TO 100:NEXT Q:NEXT P
 30 GOTO 20
```



《写真１》まずサーブをします



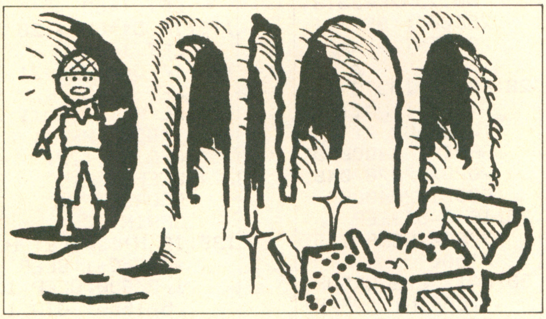
《写真２》スマッシュ!!うまく打てたかな?

★影さんへ。もし幸せになりたければまずパン１枚とスライス・チーズを用意しなさい。うまくのせれば幸せに…。(神奈川県綾瀬市・高野勝行11才)……【影：モグモグ,ウマイ!つぐ美：おなかがいっぱいなら幸せという影さん用ネ!!】

PC-1245／51用

鍾乳洞

吉田 栄一

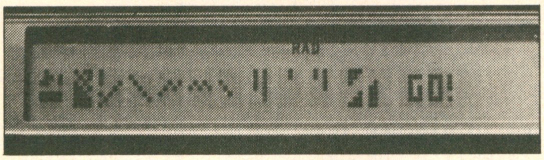


STORY

BM鍾乳洞には，莫大な財宝が眠っている。鍾乳洞の全長は，距離にして約500km。10の洞窟に分かれている。君は小型飛行船を操って，ぜひとも財宝を手に入れてほしい。1から3の洞窟ではコウモリが，4から9までの洞窟では鍾乳石が君の行手をはばむ。手持ちの飛行船は3機，健闘を祈る!!

How to play !!

ワンキー・ゲームです。初回のみ RUN ENTER，2回目からは DEF A です。飛行船は1ドットずつ前に進み，キーを押していると上昇し，離すと下降します。コウモリや鍾乳石にぶつかるとOUT！また，



《写真1》コウモリや鍾乳石がジャマをする



《写真2》おっと，今度は鍾乳石のつららだ

鍾乳洞のプログラム・リスト

```
  5:CLEAR : FOR N=1 TO 7
    :A(N)=2^(N-1): NEXT
    N
 10:"A" RANDOM :M=0,S=0,
    I=0,L=3: WAIT 99:
    PRINT "** GOOD LUCK!
     **"
 20:M=M+1,I=I+1: IF M>10
    GOTO 320
 22:X=&F807,N=2,J=4-(M>6
    ): PRINT " STAGE ";M
 25:IF I=4 LET I=1
 26:K=39-10I
 30:WAIT 0: PRINT "":
    CALL 4576: POKE &F83
    4,71,99,113,120,124:
    POKE &F806,125,120,1
    13,99,71
 35:IF M>9 GOTO 200
 40:POKE X+K,2^( RND (6-
    J)*2)-(M>3)
 50:K=K+ RND J*2
 60:IF K<42 GOTO 40
 70:POKE &F872,46,0,62,3
    4,62,58,34,62: FOR W
    =0 TO 9: NEXT W
100:Y= PEEK X
110:IF A(N) AND Y GOTO 2
    40
120:POKE X,A(N) OR Y
130:S=S+2: IF X=&F838
    GOTO 300
140:X=X+1
150:IF INKEY$ GOTO 180
160:N=N+1: IF N=8 GOTO 2
    50
170:GOTO 100
180:N=N-1: IF N=0 GOTO 2
    50
190:GOTO 100
200:RESTORE
210:FOR H=0 TO 40: READ
    Z: POKE &F80B+H,Z:
    NEXT H: GOTO 70
240:X=X+1
250:IF N>6 LET N=6
255:IF N<2 LET N=2
260:FOR Q=1 TO 9: POKE X
    -2,2A(N),1.5A(N),A(N
    )
270:POKE X-2,1.5A(N),3A(
    N),2.5A(N): NEXT Q
290:IF L>1 LET L=L-1:
    WAIT 99: PRINT " RES
    T ";L: GOTO 22
295:WAIT 99: PRINT "** G
    AME OVER ***": GOTO
    330
300:WAIT 99: PRINT " CLE
    AR!!": PRINT " BONUS
     ";100M:S=S+100M:
    PRINT " SCORE ";S
310:GOTO 20
320:WAIT 99: PRINT "CONG
    RATURATIONS!"
330:WAIT : PRINT " TOTAL
     ";S: END
500:DATA 97,67,71,97,99,
    67,79,65,103,67,1,63
    ,3,99,67,113,65,67,1
    13,97,67
510:DATA 65,120,65,124,1
    12,97,65,65,67,65,65
    ,103,67,97,123,97,65
    ,103,67,71
```

上に行きすぎても下に行きすぎてもOUT！となります。コツは，先を読んで早めに操作すること。飛行船を上下上下と交互に動かすテクニックを身につけると，高得点をとることも難かしくないでしょう。

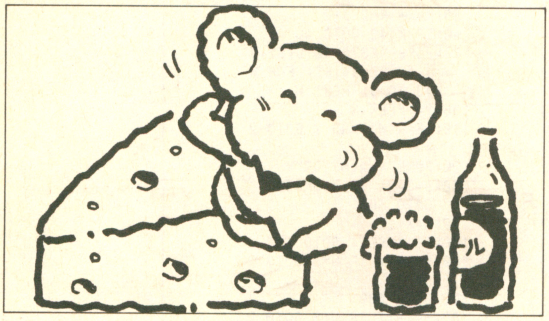
点数は1ドット進むと2点，面クリアで面数×100点のボーナスが入ります。

★PC−1245ユーザーよ。CALL＆6F31とタイプするがよい。31を40，5Cと変えてもよい。いろんな音が出まーす！(群馬県邑楽郡・CHAP)……【編：ではCALL影とすると？影：ジタバタドタ!!編：さわがしい音がします。】

PC-1500用

チュウチュウ・チーズ

野沢　真

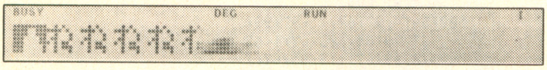


君に，ネズミ退治のアルバイトがはいった。チーズでおびき出して，ネズミを退治してください。ネズミに負けないように!!

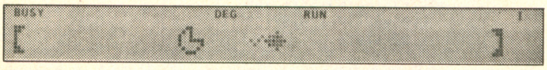
使用キーは，!"#$%キーでネズミをたたき，&キーでのがした数を表示します。ネズミは耳の部分(出っぱっているところ)をたたくと，死にます。黒は1ポイント，白は2ポイントです。死ぬとチーズが8分の1もどります。

5匹のがすか，チーズを全部食べられてしまうとネズミの勝ち（チーズは4分の1以上ずつ減っていきます)。25ポイントでデモがあり，チーズとのがした数がもとにもどります。50ポイント以上で君の勝ちです。

40行目のJ＝2をJ＝1にすると，チーズは8分の1以上ずつ減るのでやさしくなります。



《写真１》　右からネズミが走ってゆくデモ画面



《写真２》パックマ…ではなくチーズを食い荒すネズミ君

◇

◇

チュウチュウ・チーズのプログラム・リスト

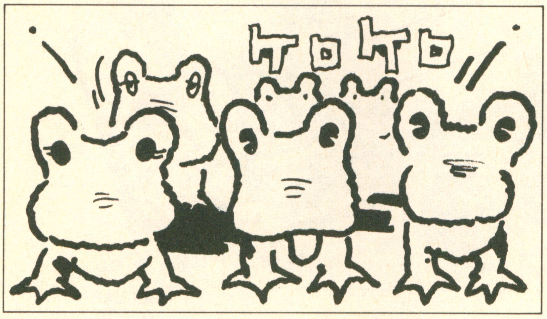
```
  1:REM "Chu- Chu-
    Cheese"
  5:DIM A$(9)*16,B
    $(2)*32:
    RESTORE :FOR A
    =1TO 9:READ A$
    (A):NEXT A:
    RANDOM :B=1:C=
    0:D=0
 10:B$(1)="0000000
    0000810080408１
    414221408":B$(
    2)="0000000000
    08100804081C1C
    3E1C08"
 15:FOR A=1TO 17:
    WAIT 0:GPRINT
    "00120A7F02313
    26C00";:BEEP 1
    ,0:NEXT A:WAIT
    1
 20:FOR A=155TO 1
    STEP -1:WAIT 0
    :GCURSOR A:
    GPRINT "406050
    7078787878704０
    603010704000"
 25:IF A=55BEEP 1,
    2,800:BEEP 1,5
    ,1500
 30:WAIT 0:GCURSOR
    1:GPRINT "7F7F
    7F070101071F7F
    ":NEXT A
 35:BEEP 2,60:
    PAUSE "Hi-Poin
    t";E;" Name:";
    C$:CLS :BEEP 1
    :PAUSE " START
     !":CLS
 40:H=0:J=2
 45:G=RND 5:IF G>1
    LET G=2
 50:WAIT 0:GCURSOR
    H:GPRINT B$(G)
    :D$=INKEY$ :IF
    D$=CHR$ 22WAIT
    30:CURSOR 23:
    PRINT USING "#
    #";D;"M"
 55:IF D$=CHR$ 17
    OR D$=CHR$ 18
    OR D$=CHR$ 19
    OR D$=CHR$ 20
    OR D$=CHR$ 21
    THEN 100
 60:IF C=25THEN 18
    0
 63:IF C>50BEEP 10
    :CLS :WAIT 250
    :PRINT "*-* Yo
    u win *-*":
    GOTO 160
 65:IF B>8THEN 155
 70:WAIT 0:CURSOR
    22:PRINT USING
    "####";C:
    GCURSOR 1:
    GPRINT "7F6341
    ":GCURSOR 129:
    GPRINT "41637F
    ":GCURSOR 45:
    GPRINT A$(B)
 75:IF H>125LET D=
    D+1:BEEP 1,0,1
    00:GOTO 40
 80:IF H=40OR H=41
    OR H=42LET B=B
    +J:BEEP 1
 85:IF D=5CLS :
    PAUSE :PRINT "
    Miss Pass 10:
    OUT !!":GOTO 1
    55
 90:F=RND 5:H=H+F:
    IF F=2LET H=H-
    F:GOTO 50
 95:GOTO 50
100:IF D$=CHR$ 17
    LET I=14
105:IF D$=CHR$ 18
    LET I=36
110:IF D$=CHR$ 19
    LET I=60
115:IF D$=CHR$ 20
    LET I=84
120:IF D$=CHR$ 21
    LET I=106
125:BEEP 1,1:WAIT
    1:GCURSOR I:
    GPRINT 127:
    BEEP 1,3:
    GCURSOR I:
    GPRINT 0
130:IF H+12=ILET H
    =0:C=C+1:BEEP
    1,2,800:BEEP 1
    ,5,1500:GOTO 1
    40
135:GOTO 50
140:IF B>1LET B=B-
    1:BEEP 3
145:IF G=1LET C=C+
    1
150:GOTO 50
155:PAUSE "Mouse w
    in !  Chu-. Ch
    u-.":BEEP 1,2,
    800:BEEP 1,5,1
    500
160:CLS :PAUSE "Po
    int =";C:IF C>
    EINPUT " Name?
     :";C$:E=C:END
165:DATA "1C224141
    41221C","1C224
    14F44221C","1C
    22414F482818",
    "1C22414F5020"
170:DATA "1C22417F
    ","1C22110F","
    0C0A090F","000
    2050F","000000
    00"
175:END
180:CLS :FOR A=1TO
    155:BEEP 1,200
    ,10:WAIT 0:
    GCURSOR A:
    GPRINT B$(2);B
    $(2);B$(2);B$(
    2);B$(1)
185:GCURSOR 153:
    GPRINT "41637F
    ":NEXT A:BEEP
    1,2,800:BEEP 1
    ,5,1500
190:WAIT 250:PRINT
    " MADA MADA-!
    Chu- Chu-!":B=
    1:D=0:C=C+1:
    CLS :GOTO 40
```


★ビデオゲームミュージックをロードしてもエラーが出るだけだ！(埼玉県大宮市・渡辺幸太郎15才)……【つぐ美：あれは音楽テープでしょ？編：ジョークさ，ネッ影さん！影：…わかった！パソコンバージョンじゃないんだよ！】

PC-2001用

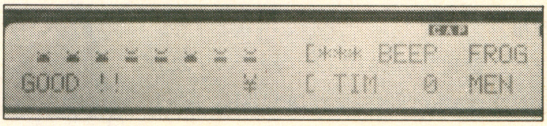
BEEP FROG

末長 昌

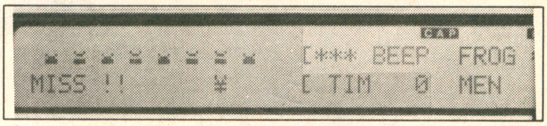


遊びかた

RUNすると，カエルが鳴きます。鳴いたカエルを当ててください。始めに，8匹のカエルが口を開けて鳴きます。つぎに，そのうちの1～4匹のカエルが口を開けずに鳴きますから，自分〝¥〟を動かしその下に行き〝8〟キーを押します。ただそれだけ。時間内に押してください。その後答えを表示し，全部当ると面クリアでつぎの面へ。1回でもまちがうと，ゲーム・オーバーです。全部で10面まであります。キー操作は，4，6で左右です。



《写真1》音楽はワリと得意なんだ(影)ホラ!!



《写真》ムズカシイ!!ミスってしまった

PC-2001

BEEP FROGのプログラム・リスト

```
10 REM BEEP FROG
20 CONSOLE 0,0,0
30 FORI=0TO9:READ D$:POKE &HFCAE+I,VAL("&H"+D$):NEXT
40 F$=CHR$(&HE0):FA$=CHR$(&HE1):X$="¥"
50 X=42:M=1:T=50
60 REM ﾒｲﾝ
70 'ｶﾞﾒﾝ
80 LOCATE20:PRINT "[*** BEEP  FROG ***]";
90 LOCATE60:PRINT USING"[ TIM  ##  MEN  ## ]";T;M;
100 LOCATEX:PRINT X$;:FORI=1TO8:LOCATEI*2:PRINT F$;:NEXT
105 BEEP21,1:FORS=0TO300:NEXT
110 'ｵﾄ
120 MI=INT((-1*M)/3+5)
130 FORI=1TO8:F(I)=0:X(I)=0:READ B:FB(I)=B:LOCATEI*2:PRINT FA$;:BEEPFB(I)
,MI:LOCATEI*2:PRINT F$;:NEXT
135 FORS=0TO200:NEXT
140 FORI=1TOMI
150 R=INT(RND*8)+1:IFF(R)=1THEN150ELSEF(R)=1:NEXT
160 FORI=1TO8:IFF(I)=1THENBEEPFB(I),MI:NEXTELSENEXT
170 'ｷｰ ﾆｭｳﾘｮｸ
180 FORT=50TO0STEP-1
190 LOCATEX:PRINT " ";
200 Y$=INKEY$:IFY$="4"ANDX>42THENX=X-2ELSEIFY$="6"ANDX<56THENX=X+2
210 LOCATEX:PRINT X$;
220 IFY$="8"THENZ=X/2-20:X(Z)=1:LOCATEX-40:PRINT FA$;
230 LOCATE67:PRINT USING"##";T;
240 NEXT
250 REM ｹﾞｰﾑ ｴﾝﾄﾞ
260 'ｼｮﾘ
265 BEEP21,1:FORS=0TO200:NEXT
270 FORI=1TO8:IFF(I)=X(I)ANDF(I)=1THENL=L+1:NEXTELSENEXT
280 IFL=MITHEN300
290 BEEP1,2:MM=1:LOCATE40:PRINT " MISS !! ";:GOTO 310
300 BEEP31,2:LOCATE40:PRINT " GOOD !! ";
310 'ｺﾀｴ
315 FORS=0TO100:NEXT
320 FORI=1TO8:IFF(I)<>X(I)THENLOCATEI*2:PRINT F$;:NEXTELSENEXT
330 FORI=1TO8:IFF(I)=1THENLOCATEI*2:PRINT FA$;:BEEPFB(I),MI:NEXTELSENEXT
340 'ｸﾘｱ
345 FORS=0TO300:NEXT
350 IFMM=1THEN400
360 FORI=1TO8:LOCATEI*2:PRINT F$;:NEXT
370 FORI=40TO59:LOCATEI:PRINT " ";:NEXT
380 X=40:T=50:M=M+1:L=0
385 IFM>10THEN400
390 GOTO 90
400 WAIT20:LOCATE40:PAUSE " GAME OVER ":END
410 REM ﾃﾞｰﾀ
411 DATA 68,70,70,70,68,64,68,68,68,64
420 DATA 8,10,12,13,15,17,19,20
421 DATA 8,10,11,13,15,17,18,20
422 DATA 8,9,10,11,12,13,14,15
423 DATA 8,10,12,13,15,17,19,20
424 DATA 9,11,12,14,16,18,19,20
425 DATA 15,16,17,18,19,20,21,22
426 DATA 8,10,12,13,15,17,19,20
427 DATA 22,21,20,19,18,17,16,15
428 DATA 8,7,6,5,4,3,2,1
429 DATA 9,11,14,16,18,21,23,26
```

★おっ，まぶしいっ！突然ページをめくるから目がさめてしまったではあ～りませんか！(兵庫県城崎郡・**美吉みとるか**)……【**影**：エーイ，起きろ!!**編**：さっき自分が寝てておこられたものだから。**影**：何がみとるかだ!!】

ソフトの宝庫

マイコンBASICマガジン バックナンバー 掲載機種別早見表

「○○のプログラムは何月号から載っているんですか?」こんな問い合わせが編集部にはたくさんきます。たしかに、せっかくバックナンバーを手に入れても、お目あてのプログラムがなくてはがっかりですね。この早見表なら、毎号の掲載機種も特集の内容も一目でばっちり!!わかります。

影:へえ〜っ、ベーマガってこんなに成長したんだね!!

そして、創刊号から83年12月号までのソフトがぎっちりとつまった「ベーマガDELUXE」I〜IVは、各機種ごとのわかりやすい説明とコマンド表つき。ゲームを楽しんだり、プログラミングの学習にも役立ちます。83年4月号以前のものなら、DELUXE I、II、IIIをご利用ください。



▲ベーマガDELUXE I 定価…1300円

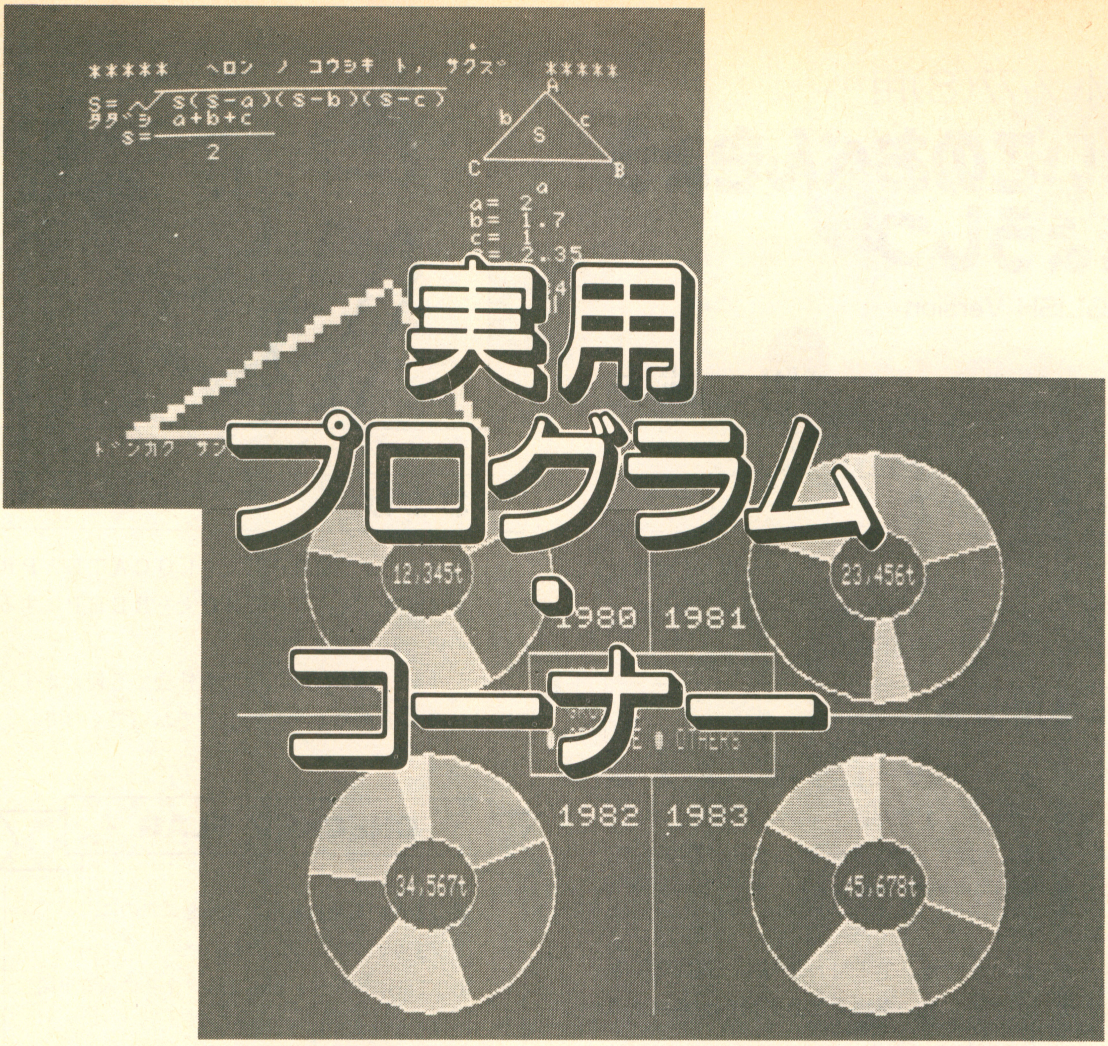
▲ベーマガDELUXE II 定価…1400円

▲ベーマガDELUXE III 定価…1400円

	'83									'84							DELUXE			
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	I	II	III	IV
	移植テク⑨メモリ・マップってなんだろう?	移植テク⑩ダンプ・リストってなんだ?	移植テク⑪パソコン・サウンド研究	移植テク⑫保存版!!BASIC方言辞典	移植テク⑬保存版!!BASIC方言辞典パートII	移植テク⑭エラーメッセージでバグ退治	移植テク⑮フロッピーなんて怖くない	移植テク⑯フロッピーなんて怖くないパートII	移植テク⑰田辺健二「ユーザ定義とキャラクタの移動法」	移植テク⑱高橋はるみ「ショート・プログラムの組みかた」	移植テク⑲森巧尚「ナウっちいゲーム理論」	移植テク⑳山崎宏文「グラフィック万才!」	移植テク㉑Dr.Dのマシン語寺子屋	移植テク㉒Dr.Dのマシン語寺子屋II	移植テク㉓円治佐一「グラフィック万才!パートII」	移植テク㉔ゲームの作りかた教えます	21機種160本のパソコン・ソフト満載総ページ数489頁	29機種169本のパソコン・ソフト満載総ページ数506頁	41機種221本のパソコン・ソフト満載総ページ数636頁	44機種278本のパソコン・ソフト満載総ページ数664頁
APPLE II/IIe				★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★			★	★
BMJr. L II 2	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
BML III/MK5	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
コモドール64	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	
FM-7/8	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
FP-1000/1100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★		★	★	★
RX-78						★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★				★
JR-100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JR-200	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★		★	★	★
MSX								★	★	★	★	★	★	★	★	★				★
M-5	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★		★	★	★
MAX MACHINE	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★			★	★
MULTI 8					★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★				
MZ-K/1200/700	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-80B/2000	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-2200							★	★	★	★	★	★	★	★	★	★				★
MZ-5500								★	★	★	★	★	★	★	★	★				★
PASOPIA(T)/5	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PASOPIA 7				★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★				★
PC-6001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-6001mk II/6601						★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★				★
PC-8001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8001mk II				★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★				★
PC-8801/mk II	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★			★	★
PC-9801/E/F			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★			★	★
ぴゅう太	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★		★	★	★
SC-3000					★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★				★
SMC-70/777	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★		★	★	★
VIC-1001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
X1/C/D	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★		★	★	★
ZX-81	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
HC-20	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JR-800				★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★			★	★
PC-8201				★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★			★	★
FX-702P	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PASOPIA mini	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★			★	★
PB-100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★			★	★
PC-1211	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★					★	★	★	★
PC-1245/51													★	★	★	★				
PC-1500	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-2001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★			★	★

●ご注文はお近くの書店まで。また、通信販売もしています。送料は本誌1冊70円、2冊120円、3冊350円、4冊400円…となっています。DELUXEは1冊300円、2冊では500円です。

実用プログラム・コーナー



本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr. D が批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

応募される方は，以下のきまりを守ってください。

●プログラム投稿者へのお願い●

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

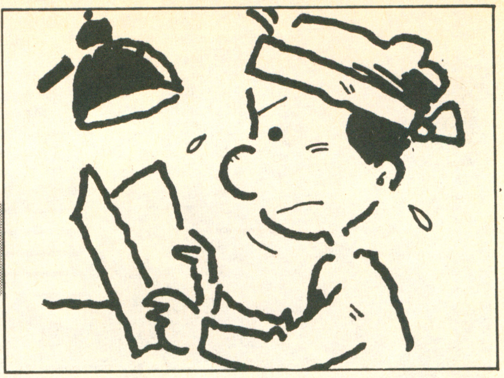
※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

FM-7/77(8)用

よいこのおべんきょうきょうしつ

ENGLISH Version

胡　誠夫



はじめかた

ＲＵＮするとＤＥＭＯになり，〝Ｓ〟を押すと簡単な説明があります。そこで何かＫＥＹを押し，やりたい問題数を入れるとＳＴＡＲＴ！

使用方法

〝？？？〟のところにあてはまる単語を入れてください。ま違ってももう１度だけチャンスがあります。しかし，得点は1回で正解したときの半分になります。わからない時は大文字で〝X〟（エックス）を押してください。

終わると簡単な評価とＴＩＭＥと得点（正解率）が表示され，ここで〝Y〟を押すとＤＥＭＯから始まり〝N〟を押すとおしまいです。

問題の作りかた

（例）

DATA　問題数
DATA　This, is, a pen., これはペンです。
DATA　つぎのたんごをかけ「月よう日」,,
　　　Monday,

おまけ

他の機種にもＳＹＭＢＯＬ文をＬＯＣＡＴＥとＰＲＩＮＴ文にするとか，ＳＯＵＮＤ文をＢＥＥＰにするとかいろいろしてください。

また，少し改造すれば数学でも社会でも使えます。問題数はＤＡＴＡの⅓ぐらいにしておいてください。

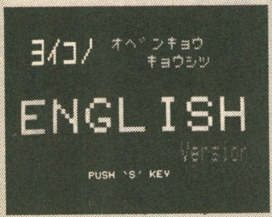
CHECKER FLAG

編：最近の英語の勉強の成果を試すのに，バッチリのプログラムだね。

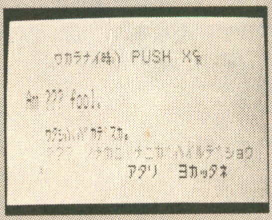
影：This ？？？ a pen. この？？？に入る単語は……うーん。

Dr.D：影くんも，これを機会に勉強をしてくれればいいのだが……。考えてるふりして寝てるんだから。

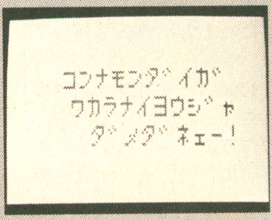
編：このプログラムは，自分でデータを入れることで，英語だけじゃなく，いろんな問題ができますね。みんなも，これで勉強してみよう。



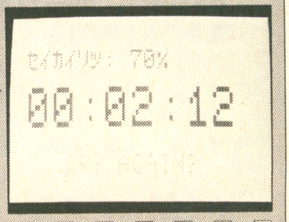
《写真１》ヨイコはオベンキョウしましょう



《写真２》？？？に入る単語を入力します。アタッター



《写真３》間違うと，こんな文句が……



《写真４》やった！正解率と，時間が表示されます

★だいにじゆうさんかいろさんぜるすおりんぴつくたいかいはすごかつたですねあのかいかいしきのせれもにいのおどりすごいですね。(神奈川県小田原市・浜野章弘11才)……【かげ：てれびのはなしすんなよみてないんだから！】

```
100 '  ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
110 ' ◢                         ◣
120 ' ◥    ﾖｲｺﾉ ｵﾍﾞﾝｷｮｳ ｷｮｳｼﾂ     ◤
130 ' ◢ "                   "   ◣
140 ' ◥   E N G L I S H         ◤
150 ' ◢                         ◣
160 ' ◢               Version   ◣
170 ' ◥                         ◤
180 ' ◥  == MADE BY EBISU SEIO. ==  ◤
190 ' ◢   ｹﾞﾝｱﾝ:ﾓﾄﾌﾞﾁｮｳ Mr.TOYOTA.  ◣
200 ' ◥ ｷｮｳﾘｮｸｼｬ:ﾌﾞﾁｮｳ   Mr.BABA.   ◤
210 ' ◢  ｾｷﾆﾝｼｬ:ﾌｸﾌﾞﾁｮｳ Mr.EBISU.   ◣
220 ' ◥     ｵﾏｹ:ﾌﾞｲﾝ    Mr.MORIMOTO. ◤
230 '  ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
240 '
250 REM ▲▼◢ SCREEN & QUESTION ◣▼▲
260 '
270 COLOR 7,0:WIDTH 40,25:CLS:CLEAR
280 RESTORE:READ MO
290 DIM M1$(MO),M2$(MO),KO$(MO),JA$(MO)
300 FOR I=1 TO MO
310 READ M1$(I),M2$(I),KO$(I),JA$(I)
320 NEXT
330 GOSUB 1110:CLS:GOSUB 840
340 '
350 REM ▲▼▲◥ MAIN ROUTINE ◤▲▼▲
360 '
370 COLOR 1,7:CLS
380 PRINT:PRINT"ﾓﾝﾀﾞｲｽｳﾊ ｢1 TO";MO;"｣"
390 INPUT M:TIME$="00:00:00"
400 FOR Q=1 TO M:L=SQR(TIME^3/835)*64
410 RANDOMIZE L:J=INT(RND(1)*MO)+1
420 IF M1$(J)="" THEN 410
430 QU$=M1$(J)+" ??? "+M2$(J):N=0
440 CLS:SYMBOL(50,80),QU$,2,3,1
450 SYMBOL(100,120),JA$(J),2,2,2
460 SYMBOL(100,140),S$(0),3,2,3
470 SYMBOL(120,40),S$(9),3,2,4
480 LOCATE5,20:INPUT"",K$
490 '
500 REM ▲◥ HANTEI
510 IF K$=KO$(J) THEN 560
520 IF K$="X" OR D$="x" THEN 1270
530 IF N=1 THEN 1270
540 SYMBOL(300,160),S$(8),3,2,2
550 FOR I=1 TO 1500:NEXT:N=1:GOTO 440
560 S=S+2-N:PLAY"T140S11M6006L8CCCCG4."
570 SYMBOL(300,160),S$(10),3,2,2
580 M1$(J)="":FOR I=1 TO 1500:NEXT
590 NEXT Q
600 TI$=TIME$:FOR I=1 TO 3000:NEXT
610 '
620 REM ▲▼▲◥ TOKUTEN KEISAN ◤▲▼▲
630 '
640 P=(S/(M*2))*100:P$=STR$(P)+"%"
650 H=5
660 IF P>=20 THEN H=4
670 IF P>=50 THEN H=3
680 IF P>=70 THEN H=2
690 IF P>=90 THEN H=1
700 CLS:SYMBOL(40,80),S$(H),8,10,3
710 FOR V=1 TO 6000:NEXT:CLS
720 '
730 REM ▲◥ TIME & TOKUTEN PRINT
740 SYMBOL(40,80),TI$,8,6,2
750 SYMBOL(40,40),"ｾｲｶｲﾘﾂ:"+P$,4,3,4
760 SYMBOL(140,150),"TRY AGAIN?",4,3,3
770 Q$=INPUT$(1)
780 IF Q$="Y" OR Q$="y" THEN 250
790 IF Q$<>"N" AND Q$<>"n" THEN 770
800 COLOR7,0:CLS:END
810 '
820 REM ▲▼▲▼◢ SETSUMEI ◣▼▲▼▲
830
840 S$(1)=" ◣◆◢ ﾖｲｺﾉ ｵﾍﾞﾝｷｮｳ ｷｮｳｼﾂ ◣◆◢"
850 S$(2)="    ﾓﾝﾀﾞｲｽｳｦ ｲﾚ RETURN ｦｵｼ   "
860 S$(3)="    ﾓﾝﾀﾞｲｶﾞ ﾃﾞﾃｷﾀﾗ ｺﾀｴｦｲﾚ,    "
870 S$(4)="  RETURN ｦｵｽ｡ ｵｵﾓｼﾞ ｺﾓｼﾞｶﾞ  "
880 S$(5)="   ﾁｶﾞｯﾃﾓ ﾊﾞﾂﾆ ﾅﾙﾉﾃﾞ ﾁｭｳｲ｡  "
890 S$(6)="          ･･･ ﾃﾞﾊ ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃ!   "
900 S$(7)="        PUSH ANY KEY!       "
910 FORI=1TO10:C=I MOD 6+1
920 SYMBOL(100,I*20),S$(I),2,2,C
930 NEXT
940 Q$=INPUT$(1)
950 '
960 REM ▲▼◢ SONOTA MOJIRETSU ◣▼▲
970 '
980 S$(0)="??? ﾉﾅｶﾆ ﾅﾆｶﾞﾊｲﾙﾃﾞｼｮｳ"
990 S$(1)="VERY GOOD"
1000 S$(2)="  GOOD!  "
1010 S$(3)=" ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃ "
1020 S$(4)="ﾓｯﾄｶﾞﾝﾊﾞ!"
1030 S$(5)="ﾀﾞﾒﾀﾞﾈｪｰ!"
1040 S$(6)="ｺﾝﾅﾓﾝﾀﾞｲｶﾞ"
1050 S$(7)="ﾜｶﾗﾅｲﾖｳｼﾞｬ"
1060 S$(8)=" ﾀﾞﾒﾀﾞﾈｪｰ!"
1070 S$(9)="ﾜｶﾗﾅｲ時ﾊ PUSH X"+CHR$(13)
1080 S$(10)="ｱﾀﾘ  ﾖｶｯﾀﾈ"
1090 RETURN
1100 '
1110 REM ▲▼▲▼◢ DAIMEI ◣▼▲▼▲
1120 '
1130 SYMBOL(80,20),"ﾖｲｺﾉ",5,4,3
1140 SYMBOL(280,20),"ｵﾍﾞﾝｷｮｳ",4,2,4
1150 SYMBOL(360,40),"ｷｮｳｼﾂ",4,2,4
1160 SYMBOL(50,85),"ENGLISH",10,5,6
1170 SYMBOL(440,130),"Version!",3,3,2
1180 LOCATE 14,20:PRINT"PUSH `S' KEY"
1190 SOUND 8,15:T=INT(RND(1)*5)+1
1200 WHILE Q$<>"S" AND Q$<>"s"
1210 I=I+T:IF I<=200 OR I=>255 THENT=-T
1220 SOUND 0,I:Q$=INKEY$:C=(I MOD 6)+1
1230 COLOR=(6,C)
1240 WEND
1250 SOUND 0,0:COLOR=(6,6):RETURN
1260 '
1270 REM ▲▼▲▼◢ X ROUTINE ◣▼▲▼▲
1280 '
1290 CLS:SYMBOL(140,60),S$(6),5,3,2
1300 SYMBOL(160,90),S$(7),5,3,2
1310 SYMBOL(170,120),S$(8),5,3,2
1320 FOR I=1 TO 1000:NEXT:GOTO 590
1330 '
1340 REM ▲▼▲◥ QUESTION DATA ◤▲▼▲
1350 '
1360 DATA 35 : ' ◢■■ MONDAISU
1370 '
1380 DATA This,Japan.,is,ｺﾚﾊ ﾆﾎﾝﾃﾞｽ｡
1390 DATA That,America.,is,ｱﾚﾊ ｱﾒﾘｶﾃﾞｽ｡
1400 DATA That is,book.,a,ｱﾚﾊ ﾋﾄﾂﾉﾎﾝﾃﾞｽ｡
1410 DATA ,this a map?,Is,ｺﾚﾊ ﾁｽﾞﾃﾞｽｶ?
1420 DATA ,is this?,What,ｺﾚﾊ ﾅﾝﾃﾞｽｶ?
1430 DATA "No,",isn't.,it,ｲｲｴ ﾁｶﾞｲﾏｽ｡
1440 DATA This,my book.,is,ｺﾚﾊ ﾜﾀｼﾉﾎﾝﾃﾞｽ｡
1450 DATA ,"this your pencil,Ken?",Is,ｹﾝ,ｺﾚﾊ ｱﾅﾀﾉ ｴﾝﾋﾟﾂﾃﾞｽｶ?
1460 DATA ﾂｷﾞﾉ ﾀﾝｺﾞｦ ｶｹ｡ ｢ﾜﾀｼﾉ｣,,my,
1470 DATA ﾂｷﾞﾉ ﾀﾝｺﾞｦ ｶｹ｡｢ｱﾅﾀﾉ｣,,your,
1480 DATA It,his cap.,is,ｿﾚﾊ ｶﾚﾉﾎﾞｳｼﾃﾞｽ｡
1490 DATA It is,orange.,an,ｿﾚﾊ 1ﾂﾉｵﾚﾝｼﾞﾃﾞｽ｡
1500 DATA What,this?,is,ｺﾚﾊ ﾅﾝﾃﾞｽｶ｡
1510 DATA I,fool.,am,ﾜﾀｼﾊ ﾊﾞｶﾃﾞｽ｡
1520 DATA Am,fool.,I,ﾜﾀｼﾊ ﾊﾞｶﾃﾞｽｶ｡
1530 DATA I,tennis.,play,ﾜﾀｼﾊ ﾃﾆｽｦｼﾏｽ｡
1540 DATA My father,tennis.,likes,ﾜﾀｼﾉﾄｳｻﾝﾊ ﾃﾆｽｶﾞｽｷﾃﾞｽ｡
1550 DATA Does Kumi,mathematics?,like,ｸﾐﾊ ｽｳｶﾞｸｶﾞｽｷﾃﾞｽｶ?
1560 DATA ,it difficult?,Is,ｿﾚﾊﾑｽﾞｶｼｲﾃﾞｽｶ?
1570 DATA "Yes,it",.,is,ﾊｲ｡
1580 DATA ,she play tennis?,Can,ｶﾉｼﾞｮﾊ ﾃﾆｽｶﾞﾃﾞｷﾏｽｶ?
1590 DATA "No, she",.,doesn't,ｲｲｴ,ｼﾏｾﾝ｡(ﾀﾝｼｭｸｹｲﾃﾞ)
1600 DATA She,it very head.,studies,ｶﾉｼﾞｮﾊ ｿﾚｦ ｲ ｼｮｳｹﾝﾒｲ ﾍﾞﾝｷｮｳｼﾏｽ｡
1610 DATA I,two sisters.,have,ﾜﾀｼﾊ ﾌﾀﾘﾉｼﾏｲｶﾞｲﾏｽ｡
1620 DATA She,always sleepy.,is,ｶﾉｼﾞｮﾊ ｲﾂﾓﾈﾑｲ｡
1630 DATA He,baseball.,likes,ｶﾚﾊ ﾔｷｭｳｶﾞｽｷﾃﾞｽ｡
1640 DATA What,is it?,time,ﾅﾝｼﾞﾃﾞｽｶ｡
1650 DATA ,time is it?,What,ﾅﾝｼﾞﾃﾞｽｶ｡
1660 DATA ﾀﾝｺﾞｦｶｹ｡｢日ﾖｳ日｣,,Sunday,
1670 DATA ﾀﾝｺﾞｦｶｹ｡｢月ﾖｳ日｣,,Monday,
1680 DATA ﾀﾝｺﾞｦｶｹ｡｢ｶﾖｳ日｣,,Tuesday,
1690 DATA ﾀﾝｺﾞｦｶｹ｡｢ｽｲﾖｳ日｣,,Wednesday,
1700 DATA ﾀﾝｺﾞｦｶｹ｡｢ﾓｸﾖｳ日｣,,Thursday,
1710 DATA ﾀﾝｺﾞｦｶｹ｡｢ｷﾝﾖｳ日｣,,Friday,
1720 DATA ﾀﾝｺﾞｦｶｹ｡｢ﾄﾞﾖｳ日｣,,Saturday,
```

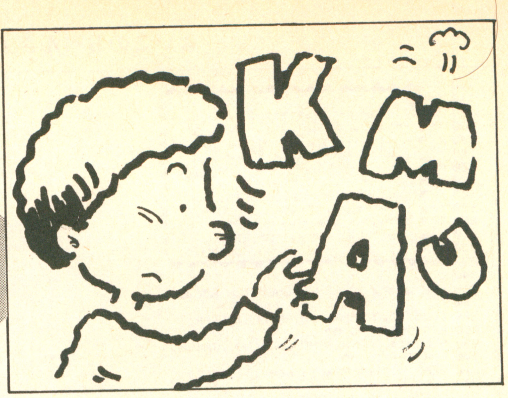
FM-7/77



★私は塾のテストで30点を取って以来サーティ耕治とよばれている。影さんの気持ちがよくわかる。(埼玉県浦和市・高山耕治15才)……【影：編集部にもサーティと呼ばれている人がいるみたいです。編：それは，サイテイ影でしょ。】

M5(BASIC-G)用

変数検索



井上　雅夫

プログラムを作っている時，これまで使った変数名を知りたいことがあります。他人のプログラムを読む時も，変数がわかれば理解しやすいものです。また，O→0，I→1のようなバグは発見しにくいものです。こんな時に，このプログラムがお役に立ちます。

入力の方法

このプログラムは，プログラムの変数を検索するものですが，ややこしいので，ことばの定義をします。

この変数検索プログラムを検索プログラム，変数を見つけたいプログラムを被処理プログラムとします。まず，この検索プログラムを打ち込み，5340行のＯＮ ＥＲＲＯＲ～を削除し，つぎの１行を加えます。

5005　N＝5000

ＲＵＮすると，自分自身の変数を検索します。デバグが終わったら，5005行を削除し，5340行にＯＮ ＥＲＲＯＲ～を入力し，ＬＩＳＴ"ファイル名"でセーブしてください。

ロードのしかたは，まず被処理プログラムをＯＬＤし，ＲＥＮＵＭします。つぎに検索プログラムをＯＬＤし，ＲＵＮします。

使いかた

ＲＵＮから数分後に，メニューが表示されます。[B] [RETURN]で，行番号に対応させて変数が表示されます。[SPACE]で一時停止，もう一度押すと再び動きます。印字しますか？と聞いてくるので，[Y]または[N]で答えます。[Y]ならプリンタに印字され，[N]ならメニューにもどります。

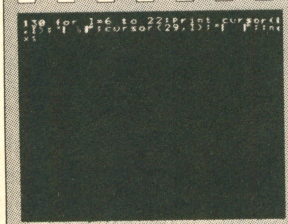
[H]では，変数が重複を整理されて表示されます。[Y]または[N]で答えると，変数を入力してくださいと表示されるので，行番号の知りたい変数を大文字で入力してください。その変数が使われている行番号が表示されます。行番号の後のコンマの数は，その行で使用されている回数を示します。ＥＮＤを入力すると，メニューにもどります。

このプログラムで検索できるものは，変数，文字変数，配列です。ただし，ひらがな，グラフィックの変数は検知しません。

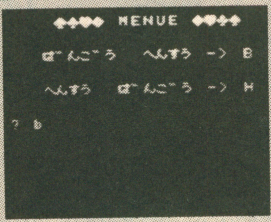
プログラムのしくみ

ＢＡＳＩＣ－Ｇでは変数は大文字，命令は小文字で表示されることを利用して検索しています。ＲＵＮ後，１行ずつ画面に表示し，ＶＰＥＥＫで１字ずつ読み，大文字をさがし，例外はのぞきます。

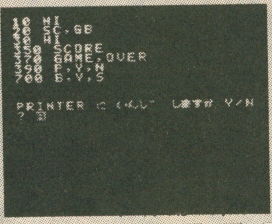
１行分の変数が選び出されたら(Ｃ＄)，これをＶ－ＲＡＭの０番地から書き込みます。つぎに重複を整理し，Ｖ－ＲＡＭの3000番地(10進)から書き込みます。



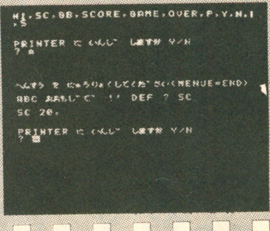
《写真１》被処理プログラムのチェック開始！



《写真２》検索順序を選びます



《写真３》行ごとの変数を表示します



《写真４》変数を入力すると行番号を表示します

★９月号Ｐ74の「寝る子は起きる」の意味は「あたりまえ」です。ちなみに「とうふの上にも１秒」は，「すぐずれる。がまんできない」のたとえです。（千葉県成田市・斉藤正篤10才）……【影：水の中にも１秒一なんでもない！】

この時，V－RAMの内容が表示されますが，何も表示しないと待ち時間が長く感じられるから表示しただけです。

GIモードではV－RAMには使用されていない部分があるので，そこをファイルとして使用しているのです。

改造法

この検索プログラムはかなりメモリを使用するので，被処理プログラムは100行程度までしか使えません。

そこでつぎの改造を行うと，150行程度のプログラムを処理できます。

まず，5050行のGOSUB5200をCHAINに変更し，5200行以降を削除し，LIST命令でセーブします。つぎに5220行以降をSAVE命令でセーブします。

ロードのしかたは，まず被処理プログラムをOLDし，検索プログラムの前半をOLDし，RUNします。変数の抽出が終わると，後半がロードされ実行されます。なお，この場合は被処理プログラムは消えてしまうので，改造しないで拡張メモリを使ったほうが安全かもしれません。

参考文献：M５おもしろクリエイティブ，
オフケンアート編の「住所録」(154ページ)

《第１表》プログラムの説明

5010～5170	変数の選び出し
5180～5190	抽出データのV－RAMへの書き込み
5200～5310	変数の重複整理
5320～5330	整理されたデータのV－RAMへの書き込み
5340～5390	メニュー
5400～5470	行番号の検索
5480～5520	画面表示またはプリンタ印字
5530～5560	プリンタに印字？

変数検索のプログラム・リスト

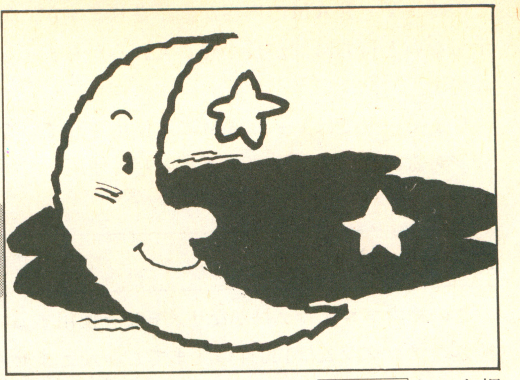
```
1 goto 5000:! へんすう けんさく Ver.1.2 (c)1983/10/26 by M.INOUE
5000 Print "■":len 50:cls:vPoke 3000,&FD:color &FF,&00:view
 0,0,31,4
5010 cls &FF:S=1:N=N+10:LE=len(num$(N)):list N,N:A$=chr$(vPe
ek(&3800+LE))
5020 B$=A$:A$=chr$(vPeek(&3801+LE+R))
5030 if Q=0 and B$="!" then R=330:goto 5170
5040 if A$>="a" and A$=<"z" then R=R+1:goto 5020
5050 if R=0 and B$=chr$(&FF)and A$=chr$(&FF)then view:C$=chr
$(&FD):gosub 5180:gosub 5200
5060 if A$=chr$(&FF)then R=330:goto 5130
5070 if A$=chr$(&22)then Q=1-Q
5080 if Q=1 then R=R+1:goto 5020
5090 if S=0 and A$="$" then C=C+1:goto 5140
5100 if(S=0)*(A$="(")then C=C+1:C$=C$+"()":S=1
5110 if(R=0)*(B$="$")+(B$+A$=" $")+(B$+A$=":$")+(A$="&")then
 DD=1
5120 if(DD=1)*((A$=" ")+(A$=":")+(A$>")")*(A$<"0"))then DD=0
5130 if((A$=>"A")*(A$=<"Z")+(S=0)*(A$>="0")*(A$<="9"))*(DD=0
)then C=C+1 else S=1:goto 5170
5140 if S=1 then S=0:CC=0:if C<>1 then C$=C$+","
5150 if RR=0 then C$=C$+chr$(&FE)+num$(N)+" ":RR=1
5160 C$=C$+A$
5170 R=R+1:if R>300 then gosub 5180:C$="":R=0:C=0:DD=0:RR=0:
goto 5010 else goto 5020
5180 if C$="" then return
5190 for M=1 to len(C$):vPoke MM+M-1,ascii(mid$(C$,M,1)):nex
t M:MM=MM+len(C$):return
5200 clear:D1=0:JJ=-1:cls
5210 JJ=JJ+1:D$=chr$(vPeek(JJ)):Print D$;:if D$=" " then D1=
1:goto 5210
5220 if D1=0 then goto 5210
5230 if D$="," then gosub 5270:DD$="":goto 5210
5240 if D$=chr$(&FE)then D1=0:gosub 5270:DD$="":goto 5210
5250 if D$=chr$(&FD)then gosub 5270:Print "■":goto 5340
5260 DD$=DD$+D$:goto 5210
5270 E=0:EE$=""
5280 E=E+1:E$=chr$(vPeek(E+2999))
5290 if E$=chr$(&FD)then if EE$=DD$ then return else gosub 5
320:EE$="":return
5300 if E$="," then if EE$=DD$ then EE$="":return else EE$="
":goto 5280
5310 EE$=EE$+E$:goto 5280
5320 vPoke EE+2999,ascii(","):for J=1 to len(DD$):vPoke EE+2
999+J,ascii(mid$(DD$,J,1)):next J
5330 EE=EE+len(DD$)+1:vPoke EE+2999,&FD:return
5340 cls:F=0:on error gosub 5560
5350 Print cursor(7,0);"♠♣♥♦ MENUE ♦♥♣♠":cursor(6,3);"ばんごう
 へんすう -> B":cursor(6,6);"へんすう ばんごう -> H"
5360 locate 3,9:inPut M$:cls:if M$="b" then J=-1:gosub 5480
5370 if M$="h" then J=2999:gosub 5480:J=2999
5380 if MF=1 then gosub 5530 else goto else goto 5340
5390 if M$="h" then view 0,10,31,23:cls:gosub 5400:J=&3800+4
46:gosub 5530:goto 5390 else goto 5340
5400 X=0:Print;"へんすう を にゅうりょくしてください(MENUE=END)":cursor(0,2)
"ABC おおもじで !! DEF ";:inPut H$:Print:Print H$;" ";
5410 if H$="END" then view:goto 5340
5420  X=X+1:X$=chr$(vPeek(X)):if X$=" " then XY$=XX$:XX$="":
goto 5420
5430  if X$=" " then XY$=XX$:XX$="":goto 5420
5440 if(X$=",")+(X$=chr$(&FD))+(X$=chr$(&FE))then goto 5450
else goto 5470
5450 if XX$=H$ then Print XY$;",";:XY$=""
5460 XX$="":if X$=chr$(&FD)then Print chr$(&FD):return else
goto 5420
5470 XX$=XX$+X$:goto 5420
5480 J=J+1:F$=chr$(vPeek(J)):if F$=chr$(&FE)then Print#F:got
o 5480
5490 if F$=chr$(&FD)then MF=1:Print#F:return
5500 Print#F F$;:if(F=2)+(M$="h")then goto 5480
5510 if inkey$=" " then K=1-K
5520 if K=1 then goto 5510 else goto 5480
5530 Print:Print:Print "PRINTER に いんじ しますか Y/N■":input P$:i
f P$="y" then F=2 else return
5540 if M$="b" then J=-1:gosub 5480
5550 if M$="h" then:gosub 5480:return else MF=0:F=0:return
5560 resume:return
```

★日記…今日，影さんがケガをしてうめいているのをみて，大変だと思い，走って逃げた！(高知県土佐市・岡本義雄14才)……【編：影さんだからいいものの，そういう人を見かけたら親切に助けてあげよう！影：どうして！】

MSX用

月の満ち欠け

松本　卓也



§作ったきっかけ

「今度の宇宙展で，なんか作ってもらえませんか？」なんて言われて，「ああ，いいですよ！」なんて軽く返事をしたものの，ネタがなくてしかたがないので，ベーマガ84年２月号のＰＣ－6001用「月の満ち欠け」(小路　昆氏作)を移植してしまったのです。

§使いかた

小路氏の作品と，まったく同じです（２月号を持ってないで，これを読んでる人は，以下の説明を読んでください)。

簡単に説明すると，再現したい日の年月日と時刻(24時間制)を入力するだけで，あとは STOP キーを押すまで，１日ずつ経過した同時刻の月を再現します。

最初に，西暦か明治・大正・昭和を選んでください。

CHECKER FLAG

Dr.D：ふむ，ただの移植だな。

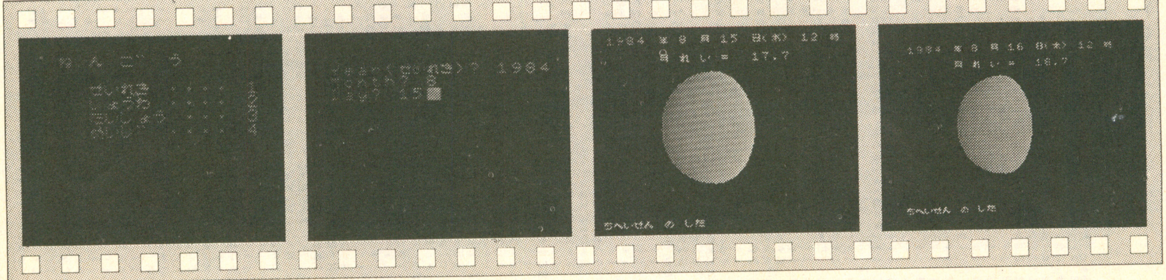
編：まあ，そんなこと言わないで。ＭＳＸに移植するのは，けっこう難しいんですよ！

Dr.D：だが，なにか付け加えてもらわんとな。たとえば，クレータを描くとかー。

編集長：投稿をお待ちしています。

月の満ち欠けのプログラム・リスト

```
5 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
10 DIMT(12):TM=0:GOSUB1000
20 INPUT"Month";M:INPUT"Day";D:INPUT"Hour";H
30 SCREEN2:COLOR 15.1,1:CLS
40 GOSUB2000:GOSUB 3000:GOSUB4000:GOSUB5000:GOSUB6000:CLS
50 DRAW"BM40,15":PRINT#1,N$;YY;"年";M;"月";D;"日";"(";W$(W);")";H;"時"
60 IFA<>1THENPRINT#1,"     ";Y
70 DRAW"BM88,31":PRINT#1,"月 れ い = ";G
80 GOSUB7000
90 DRAW"BM39,180":PRINT#1,F$(E);H$(Q);
100 IFSI=<0THEN130
110 FORI=0TO100:X=SQR(2501-(I-50)^2)*.8+128:Z=(X-128)*C+128
120 LINE(X,I+46)-(Z,I+46),10:NEXTI:GOTO 150
130 FORI=0TO100:X=-SQR(2501-(I-50)^2)*.8+128:Z=(X-128)*C+128
140 LINE(X,I+46)-(Z,I+46),10:NEXTI
150 D=D+1:FORI=0TO500:NEXTI:GOTO 40
999 REM♥♥♥(ね ん ご" う)♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1000 CLS:PRINT"  ね ん ご" う":PRINT
1010 PRINT"     せいれき ････ 1"
1020 PRINT"     しょうわ ････ 2"
1030 PRINT"     たいしょう ･･･ 3"
1040 PRINT"     めいじ" ････ 4"
1050 A$=INKEY$:IFA$=""THEN1050
1060 IFA$<"1"ORA$>"4"THEN1050
1070 A=VAL(A$):CLS:ONAGOTO 1080,1090,1100,1110
1080 INPUT"Year(せいれき)";YY:Y=YY:N$="":RETURN
```



《写真１》まず，年号を選びます

《写真２》年月日を入れたら，リターン！

《写真３》1984年８月15日の12時の月です

《写真４》よく日の同時刻の月。きれいですネ！

★ウチのガッコのA.W君は，パソコンに歌の入ったテープをＬＯＡＤさせたがっている。「アッオー！」(長野県上水内郡・いぐあな12才)……【編：そういえば，投稿カセットの裏面に歌を入れてくれる人がいるんだよ。】

```
1090 INPUT"Year(しょうわ)";YY:Y=YY+1925:N$="S.":RETURN
1100 INPUT"Year(たいしょう)";YY:Y=YY+1911:N$="T.":RETURN
1110 INPUT"Year(めいじ)";YY:Y=YY+1867:N$="M.":RETURN
1999 REM♥♥♥(mjd = ?)♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2000 S=SGN(Y):Y=ABS(Y):IFS<0THENY=Y*S
2005 PP=Y+(M-1)/12+D/365.25:IFM>2THEN2010
2007 M=M+12:Y=Y-1
2010 IFY<0ANDTM=1THENS=SGN(Y):Y=ABS(Y):GOTO 2070
2020 IFTM=1THEN2070
2030 IFPP>1582.7611#THEN2070
2040 IFY<0THENS=SGN(Y):Y=ABS(Y):GOTO 2060
2050 J=INT(365.25*Y)+INT(30.59*(M-2))-678914!:GOTO 2080
2060 J=S*INT(365.25*Y)+INT(30.59*(M-2))-678915!:GOTO 2080
2070 J=S*INT(365.25*Y)+S*INT(Y/400)-S*INT(Y/100)+INT(30.59*(M-2))-678912!
2075 IFY=0THENJ=J+1
2080 Y=Y*S:MJD=J+D+(H-9)/24:IFM>12THENM=M-12:Y=Y+1
2090 RETURN
2999 REM♥♥♥(月 れ い (g) = ?)♥♥♥♥
3000 T=(MJD-15019.5)/36525!
3010 R=350.737486#+444960!*T+307.14217#*T-1.436E-03*T*T
3020 R=R/360-INT(R/360):G=INT(R*294)/10
3030 C=COS(R*2*3.141592654#):SI=SIN(R*2*3.141592654#)
3040 RETURN
3999 REM♥♥♥(月 月 火 水 木 金 金)♥♥♥♥
4000 W=INT(MJD+9/24-4):W=W-INT(W/7)*7
4010 DATA日,月,火,水,木,金,土
4020 RESTORE4010
4030 FORI=0TO6:READW$(I):NEXTI
4040 RETURN
4999 REM♥♥♥(mjd --> 年 月 日)♥♥♥♥
5000 JJ=MJD+.375:Y=INT(2.7379093E-03*JJ+1858.878#):TM=1
5010 M=1:D=0:GOSUB2000:P=MJD-(H-9)/24
5020 DATA31,28,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31
5030 RESTORE5020
5040 FORI=1TO12:READA$:T(I)=VAL(A$):NEXTI
5050 R2=INT(JJ-P)
5060 IFINT(Y/400)=Y/400THEN5090
5070 IFINT(Y/100)=Y/100THEN5100
5080 IFINT(Y/4)<>Y/4THEN5100
5090 T(2)=29
5100 R1=0
5110 FORI=1TO12:IFINT(R2-R1-T(I))<=0THENM=I:I=12:GOTO 5130
5120 R1=R1+T(I)
5130 NEXTI
5140 D=R2-R1:IFD=<0THEND=D+31:M=12:Y=Y-1
5150 RETURN
5999 REM♥♥♥(せいれき --> げんごう)♥♥♥
6000 IFA=1THENYY=Y:RETURN
6010 IFA=2THENYY=Y-1925:RETURN
6020 IFA=3THENYY=Y-1911:RETURN
6030 IFA=4THENYY=Y-1867:RETURN
6999 REM♥♥♥(月 の ほうい)♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
7000 DATAちへいせん の した,にし の そら,なんせい の そら,みなみ の そら,なんとう の そら,ひがし の そら
7010 RESTORE7000
7020 FORI=1TO6:READF$(I):NEXTI
7030 F=R*360-H*15-30
7040 IFF<0THENF=F+360:GOTO 7040
7050 H$(1)="   した の ほう":H$(2)="   うえ の ほう":H$(3)=""
7060 Q=2:IFF<45ORF>225THENE=1:Q=3:RETURN
7070 IFF>=45ANDF<70THENE=2:Q=1:RETURN
7080 IFF>=70ANDF<115THENE=3:RETURN
7090 IFF>=115ANDF<155THENE=4:RETURN
7100 IFF>=155ANDF<200THENE=5:RETURN
7110 IFF>=200ANDF<225THENE=6:Q=1:RETURN
```

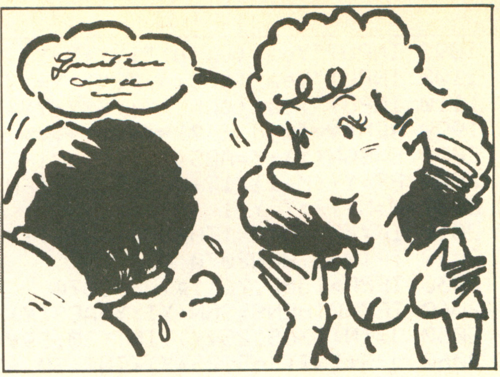
MSX

★今月のOFコーナーは，雨天のため中止します。(静岡県浜松市・**杉本昌彦12才**)……【**影**：とんでもない。雨が降ろうが，雪が降ろうが，台風がこようが，地震だろうが，雷さんにヘソを取られようが……。ああ，疲れた。】

SC-3000(LEVEL III)用

英文法テスト

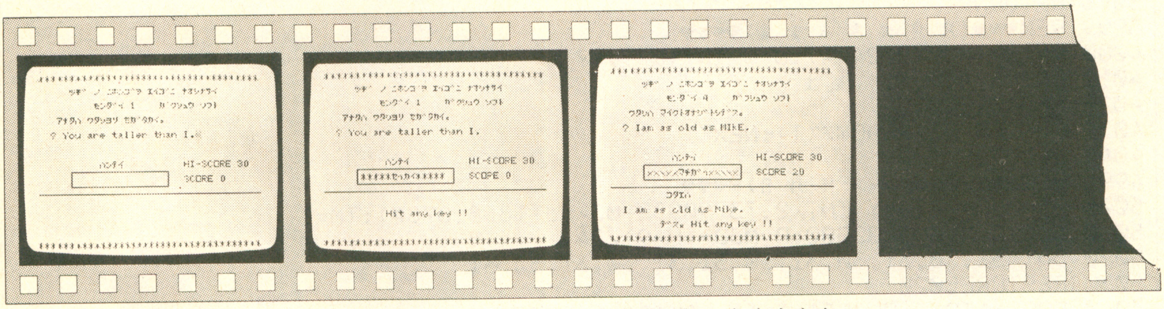
寺田　政博



このプログラムは，学習用ソフトで英語を日本語に訳すものです。実際に，ぼくが試験の時に使ったら，なんと，ふだんより20点以上も点が上がりました。とても実績のある，ソフトだと思います。

改造は，後ろのデータ文をいろいろ変えるなりしてください。前が問題で，後ろが答えです。それと，最初の問題数も変えてください。

言い忘れましたが，3問まちがえると，GAME OVERです。



《写真1》簡単ですね。サラサッサ〜(編)　《写真2》正解!! それじゃ，影さんやって!!　《写真3》ガギグゲゲーッ!! 失礼しやした!!

英文法テストのプログラム・リスト

```
10 FRINTCHR$(20):HS=30:V=1:BU=0
20 READF:DIMQ$(F),A$(F):FORT=1TOF:READ
Q$(T),A$(T):NEXTT
30 SC=0
40 CLS:GOSUB 230
50 CURSOR5,2:FRINT"ツギ ノ ニホンゴヲ エイゴニ
ナオシナサイ":CURSOR20,4:FRINT"ガクシュウ ソフト"
60 CURSOR24,14:FRINT "SCORE";SC
70 CURSOR24,12:FRINT "HI-SCORE";HS
80 P=INT(RND(1)*F)+1
90 CURSOR9,4:FRINT "モンダイ";V:CURSOR3,6
:FRINT Q$(P):CURSOR2,8:INFUTJ$
100 IFJ$=A$(P)THENCURSOR6,14:FRINT "**
***セイカイ*****":BEEP:BEEP:SC=SC+10:V=V+1
:CURSOR10,19:FRINT "Hit any key !!":GO
TO 120
110 CURSOR 6,14:FRINT"xxxxxマチガイxxxxx"
:FORTI=0TO20:SOUND4,2,15:NEXTTI:SOUND0
:GOSUB 200:BU=BU+1:GOTO 145
120 IFSC>HSTHENHS=SC
130 IFINKEY$=""THEN130
140 GOTO40
145 IFBU<3THENV=V+1:GOTO40
150 CLS:CURSOR9,8:FRINT "G A M E  O V
E R":BU=0
152 IFSC=HSTHENCURSOR10,15:FRINT "You
are Top !!":GOTO160
160 CURSOR8,17:FRINT "Try again ?(y or
 n)"
170 IFINKEY$="y"THENV=1:GOTO30
180 IFINKEY$="n"THENFRINT CHR$(19):FOR
T=0TO10:NEXTT:END
190 GOTO160
200 CURSOR9,17:FRINT "コタエハ  ":CURSOR2,
19:FRINT A$(P):CURSOR8,21:FRINT "デス。
Hit any key !!"
210 IFINKEY$=""THEN200
220 RETURN
230 CLS:FRINT "************************
***************"
240 CURSOR0,23:FRINT "*******************
**********************";
250 CURSOR10,12:FRINT "ハンテイ"
260 CURSOR0,16:FRINT "──────────────────
──────────────────"
270 CURSOR5,13:FRINT "┌─────────────────
┐"
280 CURSOR5,14:FRINT "│
│"
290 CURSOR5,15:FRINT "└─────────────────
┘";:RETURN
300 DATA 11
310 DATA マイクハ ナンシーヨリ トシウエデス。,Mike is
older than Nancy.
320 DATA アナタハ ワタシヨリ セガタカイ。,You are ta
ller than I.
330 DATA ナンシーハ ジェーンヨリ ワカイ デスカ。,Is Na
ncy yonger than Jane ?
340 DATA ナンシーハ 4ニンノナカデイチバンセガタカイ。,Na
ncy is the tallast of the four.
350 DATA ナンシーハ アナタノ カゾクノナカデイチバンワカイテ
゛スカ。,Is Nancy the yongest in your fami
ly ?
360 DATA ナンシーハ ナンサイデスカ。,How old is Na
ncy ?
370 DATA アナタハ ナンサイデスカ。,How old are yo
u ?
390 DATA ワタシハ 13サイデス。,I am thirteen y
ears old.
400 DATA ナンシートマイクデハ ドチラガセガタカイデスカ。
,Who's taller/ Nancy or Mike ?
410 DATA  ワタシハ マイクトオナジトシデス。,I am as
old as Mike.
420 DATA マイクハ ケントオナジトシデス。,Mike is as
 tall as Ken.
```


★頭がかゆいといったら妹がキンカンをくれた。ウナコーワのほうがいいのに…。(北海道札幌市・鎌倉卓士14才)……【影：そんなのじゃキ(ン)カン，私はコレ！編：タバスコにマンキンタン！影：ウー!!スカッとシゲキテキ！】

PASOPIA mini用

単位換算

山田　健一



このプログラムは，ある単位で表した数量を別の単位にするものです。

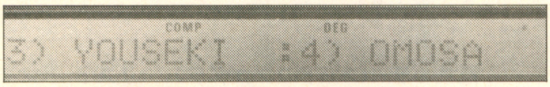
使いかた

RUNしてしばらくたつと，タイトルが表示され，RETURNを押すと，

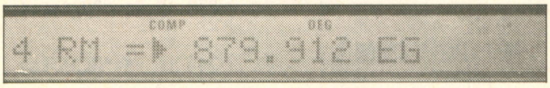
1）NAGASA：　2）MENSEKI
3）YOUSEKI：　4）OMOSA

と，表示されます。長さの単位換算がしたいなら1，重さの単位換算をしたいなら4と入力します。

つぎに，どの単位（X）をどの単位（Y）にするか聞いてきます。単位換算前（Xの単位）の数量（Z）を聞いてきます。単位換算後の数量を表示すると，初めにもどります。



《写真1》何の単位を換算しようかな？



《写真2》パッ，パッ，パッとこのとおり！

《第1表》換算できる単位と入力する文字

長さ	メートル：M	キロメートル：KM
	インチ：I	フィート：F
	ヤード：Y	マイル：MI
面積	平方メートル：HM	アール：R
	平方キロメートル：HK	ヘクタール：HR
	エーカー：E	平方ヤード：HY
容積	立方メートル：RM	リットル：L
	米式ガロン：AG	立方インチ：RI
	英式ガロン：EG	立方フィート：RF
重さ	グラム：G	キログラム：KG
	トン：T	カラット：C
	オンス：O	ポンド：P

単位換算のプログラム・リスト

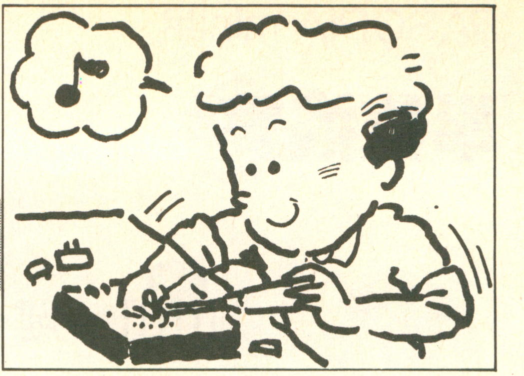
```
10 DIM T(3,5),T$(3,5)
20 DATA "M","KM";"I","F","Y","MI"
30 DATA "HM","R","HR","HK","HY","E"
40 DATA "RM";"L","AG","RI","RF","EG"
50 DATA "G","KG","T","C","O","P"
60 DATA 1,0.001,39.3701,3.28084,1.09361,0.00062
70 DATA 1,0.01,0.0001,0.000000001,1.19599,0.00025
80 DATA 1,1000,264.171,61023.7,35.3147,219.978
90 DATA 1,0.001,0.000000001,5,0.03527,0.0022
100 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 5:READ T$(I,J):NEXT :NEXT
110 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 5:READ T(I,J):NEXT :NEXT
120 BEEP :PRINT "     ** TANIKANSAN **",
130 PRINT "1) NAGASA  :2) MENSEKI","3) YOUSEKI  :4) OMOSA",
140 INPUT "(1-4)";Z:IF Z<1 OR Z>4 THEN 140
150 Z=Z-1:ON ZGOTO 2000,3000,4000
1000 REM "* NAGASA
1010 GOSUB 9000
1020 INPUT "X=(M/KM/I/F/Y/MI)",X$,"Y=(M/KM/I/F/Y/MI)",Y$
1030 IF X$=Y$ THEN 1020
1040 GOSUB 5000:IF X=6 OR Y=6 THEN 1020
1050 GOSUB 9500:GOSUB 6000:GOTO 130
2000 REM "* MENSEKI
2010 GOSUB 9000
2020 INPUT "X=(HM/R/HR/HK/HY/E)",X$,"Y=(HM/R/HR/HK/HY/E)",Y$
2030 IF X$=Y$ THEN 2020
2040 GOSUB 5000:IF X=6 OR Y=6 THEN 1020
2050 GOSUB 9500:GOSUB 6000:GOTO 130
3000 REM "* YOUSEKI
3010 GOSUB 9000
3020 INPUT "X=(RM/L/AG/RI/RF/EG)",X$,"Y=(RM/L/AG/RI/RF/EG)",Y$
3030 IF X$=Y$ THEN 3020
3040 GOSUB 5000:IF X=6 OR Y=6 THEN 1020
3050 GOSUB 9500:GOSUB 6000:GOTO 130
4000 REM "* JURYO
4010 GOSUB 9000
4020 INPUT "X=(G/KG/T/C/O/P)",X$,"Y=(G/KG/T/C/O/P)",Y$
4030 IF X$=Y$ THEN 4020
4040 GOSUB 5000:IF X=6 OR Y=6 THEN 1020
4050 GOSUB 9500:GOSUB 6000:GOTO 130
5000 X=6:Y=6:FOR I=0 TO 5:IF X$=T$(Z,I) THEN X=I
5010 IF Y$=T$(Z,I) THEN Y=I
5020 NEXT :RETURN
6000 INPUT "Z=",K:IF Z<0 THEN 6000
6010 A=T(Z,Y)/T(Z,X)*K:A=INT(A*10000)/10000
6020 PRINT K;X$;!203D5B!;A;Y$,:RETURN
9000 PRINT !58203D5B2059!,:RETURN
9500 PRINT X$;!203D5B20!;Y$,:RETURN
```

★8月号のスーパーソフトマガジンで表紙の右下にプログラムらしきものが…，なんですか？（埼玉県越谷市・暁子ＬＯＶＥ15才）……【編：実はこれ，あるゲームの何かが出現に関する暗号なんです。影：？？？？】

PB-100用

抵抗 カラー・コード

出口ひろゆき



抵抗器のカラー・コードを入力すると，その値を計算して表示します。

●使いかた●

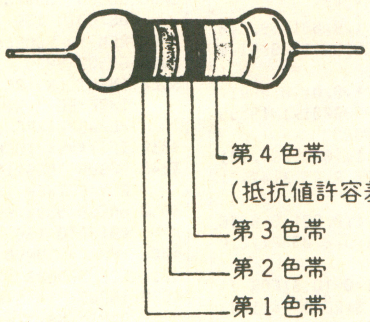
プログラムを入力しＲＵＮすると，？が出て入力待ちの状態になります。カラー・コードの第１色帯をローマ字で入力して，EXE を押してください。２，３，４も同様に入力すると，○○Ω　△％と抵抗の値が表示されます。なお，単位は全てΩですから，ＫΩ・ＭΩへの変換は各自で行ってください。

入力の際の書式は，頭から２文字分をローマ字で入力してください。

例：赤→ＡＫＡ，紫→ＭＵＲＡ，青→ＡＯ，無色→ＭＵ……その他も同様です。

なお，数値はまちがいなく入力し，実行したら簡単なものでテストしてください。でなければトラブルの原因になりますよ。

《第１表》抵抗の値の読みかた



色	第１色帯	第２色帯	第３色帯	第４色帯
	第１数字	第２数字	第３数字	許容差％
黒	0	0	1	
茶	1	1	10^{1}(10)	
赤	2	2	10^{2}(100)	±２
だいだい	3	3	10^{3}(1000)	
黄	4	4	10^{4}(10000)	
緑	5	5	10^{5}(100000)	
青	6	6	10^{6}(1000000)	
紫	7	7	10^{7}(10000000)	
灰	8	8	10^{8}(100000000)	
白	9	9	10^{9}(1000000000)	
金色			10^{-1}(0.1)	±５
銀色			10^{-2}(0.01)	±10
無着色				±20

抵抗カラー・コードのプログラム・リスト

```
P0
 10 VAC
 20 PRINT " COLOR C
    ODE"
 30 FOR A=20 TO 21:
    INPUT I$
 40 IF I$="KURO";D(
    A)=0
 50 IF I$="CHA";D(A
    )=1
 60 IF I$="AKA";D(A
    )=2
 70 IF I$="DAI";D(A
    )=3
 80 IF I$="KI";D(A)
    =4
 90 IF I$="MIDO";D(
    A)=5
100 IF I$="AO";D(A)
    =6
110 IF I$="MURA";D(
    A)=7
120 IF I$="HAI";D(A
    )=8
130 IF I$="SHIRO";D
    (A)=9
200 NEXT A
210 INPUT E$
220 IF E$="KURO";F=
    1
230 IF E$="CHA";F=1
    0
240 IF E$="AKA";F=1
    00
250 IF E$="DAI";F=1
    000
260 IF E$="KI";F=10
    000
270 IF E$="MIDO";F=
    100000
280 IF E$="AO";F=10
    00000
290 IF E$="KIN";F=0
    .1
300 INPUT G$
310 IF G$="CHA";H$=
    "1%"
320 IF G$="AKA";H$=
    "2%"
330 IF G$="KIN";H$=
    "5%"
340 IF G$="GIN";H$=
    "10%"
350 IF G$="MU";H$="
    20%"
360 J=(D(20)*10+D(2
    1))*F
400 PRINT J;"Ω ";H$
500 GOTO 20
```


★スーパー・イントロです。♬"チャッチャズン"♬わかった？（東京都足立区・Ｍ・Ｋ・Ｔ）……【Dr.D：ゴホッ，聖子ちゃんじゃろ？影：ブッ，残念でした。ではこれは？編：何も聞こえませんよ。影：スカシイントロさ！編：クサ～！】

BASIC MAGAZINE あくせすroom

編：いつも，たくさんの投稿ありがとう。本当は全員のかたのお名前を載せたいのですが，何しろひと月に500本以上のプログラムの山！編集部もウレシイ悲鳴なのです。

編集長：何といっても，ベーマガは読者の投稿でできあがっている雑誌なんだからな。ちゃんとお礼を…。

影：そして，私の魅力とね！

編集長：コラッ，その態度がイカンのだ!!

編：まあまあ，来月からはプログラマー・オブ・ザ・マンスも再開します。いいプログラム送ってネ！

明日のSTAR PROGRAMMER紹介

——今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!——

ESCAPE GAME	愛媛県松山市	**亀高昌哉君**
VIFAM-7	埼玉県坂戸市	**ぼおでくの君**
SATELLITE	茨城県水戸市	**渡辺克敏君**
DEFEND LAND	新潟県長岡市	**砂山恭一君**
SPY 0011	栃木県足利市	**福田隆弘君**
大滑走	兵庫県加西市	**久保田盛泰君**
HEN vs KAGE	鹿児島市	**千々和剛君**
JET 99	宮崎市	**エイダイ君**
ドンジ君	東京都葛飾区	**上田紀行君**
SAHARA GAME	大阪府南河内郡	**小池　武君**
SEA PANIC	神奈川県横浜市	**岡部　豊君**
BUG BUG	宮崎県延岡市	**カンパタント君**
TANK	千葉県香取郡	**山崎雅士君**
ESCAPER	千葉県木更津市	**平野基晴君**
つららパニック	大阪府岸和田市	**井上博之君**
NEW SAIKORO GAME	北海道函館市	**富永良孝君**
CAR JUMP	千葉市	**小柴正士君**
グラフィック麻雀	鹿児島市出水市	**原　良行君**
PC-POSITION	兵庫県尼崎市	**稲田隆之君**
Uボート	群馬県佐波郡	**中村俊夫君**
バスケット・タイガー	三重県伊勢市	**橋本直幸君**
BOMBER mk3	広島県御調郡	**安保智之君**
BE EAT BRICK	大阪府寝屋川市	**永田信弘君**
METEORITE	広島県府中市	**松井利延君**
せみとりゲーム	愛知県名古屋市	**平子貴章君**
MOUSE	三重県一志郡	**福田雅章君**
SKY BALLOON	埼玉県入間市	**野村誠一郎君**
コロモノタテ	埼玉県所沢市	**田辺四郎君**
ALIEN HURTER	石川県加賀市	**坂尻　守君**
お金拾い GAME	東京都小金井市	**木島　真君**

投稿ありがとうコーナー

☆59年７月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

安藤憲一／小梁右貴／三本　陽／菊池正美／三坂和温／田中耕治／早川　誠／加藤賢哉／遠藤征俊／近藤安弘／垣田優司／西村誠治／ＢＡＭ・Ｇ／足立博之／大江安博／福田晃／ＡＢＡＢＡ／永塚正樹／谷口愉基元／徳田忠大／三浦政宏／加納　誠／折笠哲也／庄司雄一／バルタン星人／片倉義昌／藤田房之／末武陽一／洒寄政章／伊藤政則／久保誠司／アポジ／埴田伊知郎／幸野殿下／浅井泰行／大岩　隆／井上健治／佐竹克一／三村和史／古川　卓／川口知久／無二才／綾垣栄二／菅生和範／小池正浩／土井田義一／Johnny／山下重明／中谷晴一／桐山　忍／竹川功滋／森　弘／竹重　渉／福井　誠／粕谷勝美／松久裕保／北村雅史／安部理一郎／てっちゃん／深水英一郎／虫明尚也／根岸靖典／橋本直幸／ＭＡＸ／栗林昭夫／シークレット／加藤　豊／山本昭彦／田中　学／豊田幸雄／瀧田明博／東出卓也／古村　聡／知らぬ顔の半兵衛／清水健司／桜井真由美／西村文仁／三井伸悟／浅見克志／内山　亘／木村直紀／Ｈ／松芳幸弘／北裏一郎／黒川亮／矢野和也／ＢＡＫＥ－青柳／久保田昌宏／松永幹廣／酒井　宏／飯塚信人／宮本真人／木村栄一／吉島盛雄／日比野幸広／坪上英雄／山本真史／小尾龍右／光木英三郎／小畑雅哉／菅原英樹／岩見　崇／吉田周司／くらっしゃあ・じょう／浅野建／坂上太一／内藤丈弘／中野晃一／臼井義夫／日野義敬／田辺　淳／木下和大／太田友明／上野弘貴／原竹信幸／山田隆二／井口智昭／ねくすと／平社　仁／三好健一／野池賢二／ＮＯＲＩＯＮ／本田憲大郎／ＭＺ-700普及協会／小林賢一／山本潤一／伊藤忠行／千葉基樹／武田　勝／ＹＡＢＥ／茂山健人／松田健太郎／松村幸紀／梅木一弘／荻野晴郎／秋山淳一／永山　敦／森谷英士／いはらやすお／平野将隆／吉本孝則／石川智章／橋本信仁／窪谷英明／間所雄一／カズヤデ～ス！／野沢俊和／岩城進之介／鎌田鈍行／高橋正人／ＴＡＩＧＯ／水口文哉／岡野順一／しょしんしゃ／谷　吉久

※全員紹介しきれなくてゴメンナサイ！他にもたくさんの方からの応募がありました。どうもありがとう！

発表!! THE BEST PROGRAMMER

マイコンBASICマガジン創刊25号と，25万部突破の意味をこめて行なってきた25キャンペーンの特別企画「ザ・ベストプログラマー」の結果を発表いたします。84年5月号より8月号まで，毎号の優秀プログラマーを読者の投票によって選び，先月号で各機種1本を選んでもらう最終選考を行ったものです。

影：ずいぶんたくさんの投票ハガキをもらったね。

編：はじめは心配だったんですけど，号をすすめていくうちに編集部ものってきましたね。プログラムの投稿本数も増えました。

影：いちばん投稿数が多かったのは，やっぱりＰＣやＭＺかな？

編：ＰＢ－100などのポケコンも頑張ってましたよ。

つぐ美：ポケコンの作品には，アイデアがいっぱいで楽しいものが多いですね。

編：読者のみなさんがどういうプログラムを求めているかということもわかって，勉強になりました。

一同：みなさん，本当にありがとう!!

さて，以下のかたがたが各機種のベストプログラマーに選ばれたかたがたです。このかたたちには，編集部より記念の賞状をお送りいたします。そして，各メーカーからも賞品が送られます。

編：メーカーさんより，周辺機器やオプションなどの賞品が編集部に届いています。たのしみに待っててくださいね!!

★

★

★

メーカー	機　種	氏　名	作品名（号数）
日　立	BM-Jr/LII2	鈴木　祐	MISSILE FIGHT（6）
日　立	BMLIII/マーク5	メガネ	90秒 WARS（6）
富士通	FM-7/8	植松義貴	BOMBER MAN（7）
バンダイ	RX-78	桜沢　誠	METEORITE WARS（5）
松　下	JR-100	木村浩二	SCRAMBLE DELAY（5）
松　下	JR-200	岡村　剛	TABLE TENNIS（7）
各社(※)	MSX	稲垣　茂	BOOMERANG BOY（7）
ソード	M5	出口幸宏	LAST CHARGE 2（8）
シャープ	MZ-K/1200/700	ウイナルド平松	新・日本プロレス（5）
シャープ	MZ-80B/2000	海藤　忠	ホコホコ（5）
シャープ	MZ-2200	ウイングマン	まみさんSOS（6）
シャープ	MZ-5500	緑川　健	DOUKUTSU GAME（8）
東　芝	PASOPIA(T)/5/7	諸星　且	LOAD WALKER（5）
N E C	PC-6001	水谷嘉宏	射　的（5）
N E C	PC-6001mkII/6601	水谷嘉宏	羊の夢（8）
N E C	PC-8001	佐藤孝宏	ROAD RUNNER II（6）
N E C	PC-8001mkII	永留幸治	PROGRAMING WARS（6）
N E C	PC-8801/mkII	WAKEKUN	SOCCER（6）
セ　ガ	SC-3000	ロッカクヤキ	UIDON（6）
ソニー	SMC-70/777	なうしか	ATTACK！知世GAME（6）
シャープ	X-1/C/D	東京理科大X1ユーザーズクラブ	ながぐつをはいたネコ GAME（5）
エプソン	HC-20	スタジオBUG	THE GREAT ガンマン（6）
カシオ	PB-100	和気康裕	バスケットボール（7）

※MSXはつぎのメーカーが協賛しています：日立・富士通・松下・東芝・SONY・ゼネラル・ヤマハ

耳よりショップ情報

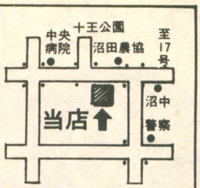
楽しい夏休みも終わってしまいましたネ。いっしょうけんめい勉強してるかな？「まだ，夏休みボケだ」なんて言っているのは誰かな？

ここで紹介しているパソコン・ショップは，ベーマガ編集部が自信を持ってお勧めするお店ばかりです。

パソコンのわからないことがあったらぜひ一度出かけてみるといいですね。親切に教えてくれますョ。

また，このコーナーに載せてほしいパソコン・ショップがあったら，編集部までお便りください。

群馬の皆さん!!
パソコンのことなら



NECマイコンプラザ・富士通FMショップ

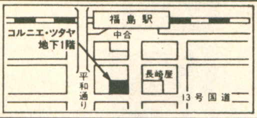
システムハウスP&C

沼田市東原新町1820　TEL0278-23-5945

パソコンのことならおまかせ下さい！　ホビー→ビジネスまで

▶県内一のソフト量◀
MSXからPC－9801E／Fまで各機種
最新人気ソフトが1000本！
（ゲーム・教育・ビジネス）
※通信販売OK。送料＝300円(1本)

【ハード取扱いメーカー】NEC・ナショナル・富士通・シャープ
SONY・EPSON 他 周辺機器メーカー
【ソフト取扱いメーカー】電波新聞社・エニックス・PONYCA・T&E
COMPAC・テクノ・ハドソン他 140社
クレジットOK＝1～36回　月々3,000円から



オリエンタルパソコンショップ

〒960 福島市栄町10番11号コルニエ・ツタヤ B1　☎0245(21)－2101



マイコンBASIC講座①　実務応用編

●B5判 196頁 定価1,300円 〒250円

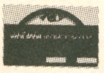
マイコンのことがよくわからない、マイコンを仕事に利用したい、そんな方々のためにマイコンのことをやさしく解説しました。BASICの基礎知識から応用プログラムの作成、デバックの知識まで、実務に活用できる入門書です。

電波新聞社出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
TEL 03(445)6111(大代)

HUDSON SOFT　**ハドソンMEDIA札幌**

ハドソンメディア札幌
〒060 札幌市中央区南1条西2丁目
井 今井一条本館4階 北海道パソコンセンター内
☎011-281-1151(内)2294

★大好評メディア・メンバーズカード



当店でハードをお買い求めの方にメディア・メンバーズカードを発行。

特典1. ハドソン製ソフトを会員特別価格にて提供。
特典2. 各種クラブ活動へご参加いただけます。

★相談コーナー（毎週火・金曜日開催中）

★お支払い方法

分割払い●低金利、1回より36回までOK ●15分間お待ちいただければ商品をお持ち帰りいただけます。※但し、身分証明書（自動車運転免許証又は健康保険書）及び印鑑をお持ち下さい。

ボーナス2回払い●北専、札専及び札信販カードご持参の方は、ボーナス2回払いをご利用いただけます。

クレジットカード　●MIC、丸井クローバ、札信販、札専、北専、HCB、ダイヤモンドカード、住友カード、ミリオンカード、ダイナースカード、ユニオンクレジット

※ハード、ソフト共に各クレジットカードでOK!!

キリトリ線
粗品引換券
道内の御持参のかたに限りステキなプレゼントを差し上げます
BM10

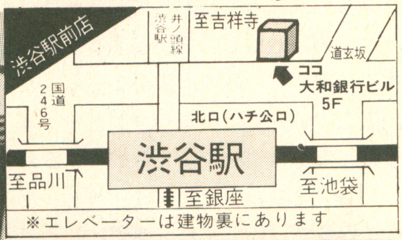
"日本マイコン流通センター"

中古マイコンショップ

☆ご来店高価下取・買取

渋谷駅前 ハチ公口0分 徒歩





★急募!! 業務拡張のため アルバイト・社員（男・女）※詳しくは463-2361

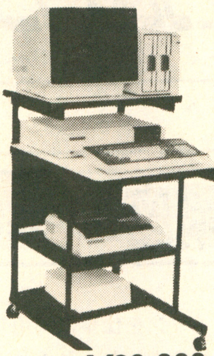
激安
中古マイコンショールーム
大量展示
在庫300台

格安　全国配送

新品 展示中

高級パソコンデスク
全機種対応
業務用として開発・設計
強度バツグン
移動自由（ストッパー付 キャスター使用）

PC-1



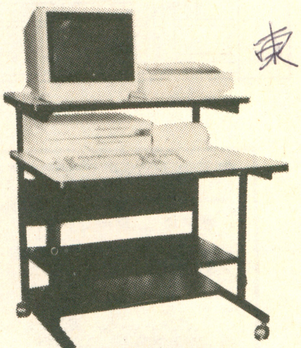
《特価》¥29,800
600（幅）×930（高さ）700（〃）×740（奥行）

PC-2



《特価》¥42,000
1200（幅）×930（高さ）700（〃）×740（奥行）

PC-3



《特価》¥36,000
900（幅）×930（高さ）700（〃）×740（奥

■お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書に御記入の上、代金といっしょに現金書留にてお送り下さい。
到着後、5日以内に商品をお届け致します。

●送り先／（株）日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル　パソコンデスク係

●受付／午前10時 ⇨ 午後7時
●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!
☎03（463）4455（ヨシココ）

キリトリ線

《パソコンデスク申込書》昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター御中

ご購入機種（新品）			左記の商品を申し込みます。至急お送り下さい。㊞
品　名	特価価格	台数	フリガナ
（例） PC-2	¥42.000	1	氏　名　☎（　　）
			フリガナ
			住　所（〒　　）

●全国の販売店様へ。業販も行っておりますので、お気軽にお問い合せ下さい。TEL.03-463-4612 Ⓑ10月号

ボクらのパソコン

ホームパソコン SEGA SC−3000シリーズ



ホビーからビジネスまで、応用範囲のひろいパソコン。BASIC（別売）は、最大ROM、RAM32KB。グラフィック、自作ゲーム、アニメーションと多彩なプログラミングが可能。その他、学習、ミュージック、ゲームとソフト（別売）もバラエティいっぱい。

●ホームパソコン
SC-3000（本体）　¥29,80
SC-3000H（本体）　¥33,80
●ホームテレビゲーム
SG-1000（本体）　¥15,00
●SG-1000・キーボード
SK-1100　¥13,800

コンパクト・フロッピーディスク内蔵拡張マシンの登場で楽しさまたまたレベルアップ！

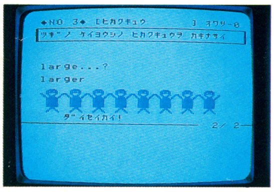
スーパーコントロール・ステーションSF-7000　近日発売

●新発売のスーパーコントロール・ステーションは、SC-3000シリーズ専用のコンパクト・フロッピーディスク・ユニット。
●高性能コンパクト・フロッピーディスク・ドライブ１基（250Kバイト／未フォーマット時／片面）を内蔵。
●RAM64KB、各種大型プリンタとの接続可能な８ビットパラレル・プリンターボード（セントロニクス準拠）及び各種データの入出力に用いられるRS-232C シリアル・インターフェースポートを装備。
●このＳＦ−7000を用いたシステムの拡張でBASICはもちろ、LOGO、マシン語など、ほとんどのソフトが使え、125KBのメモリーを自由自在に。
●モデム、ライトペンを始め、いろいろな応用が効く無限の可能性を秘めた、ALL IN ONE TYPEマシン。

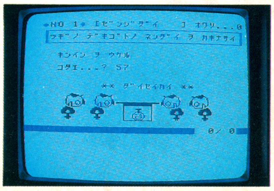
スーパーコントロール・ステーションSF-7000仕様
●8Bパラレル（セントロニクス準拠）端子
●RS-232C端子（ボーレート300〜9600切替え可能）
●RAM　64KB内蔵
●F-BASIC付属
コンパクト・フロッピーディスク・ドライブ部仕様
●記録方式：倍密度（MFM）
●記録容量：ディスク片面容量（フォーマット時）
164KBユーザーエリア164KB×2
●トラック数：40（4096KB／トラック）
●セクタ数　：16セクタ／1トラック（256KB／セクタ）
●記録媒体：3インチ コンパクト・フロッピーディスク
●サイズ　：350（W）×55（H）×230（D）㎜

学習カートリッジ

ゲーム感覚で楽しく学べる学習カートリッジ。科目も、英語、算数、日本史、世界史、化学なども種類豊富！



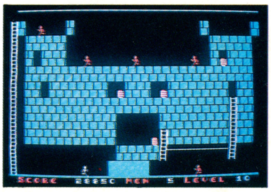
●英文法（中学二年生用）

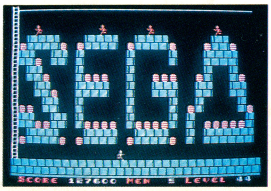


●日本史年表

ロードランナー（ROM32KB）¥4,300

豊富なパターン、変化にとんだ面白ゲーム。





"考える""行動する"の連続がすべて。迷路の謎を解き明かし、宝物を探せ。キーボードで自分だけのオリジナル画面も創れます。
Licensed from Broderbund

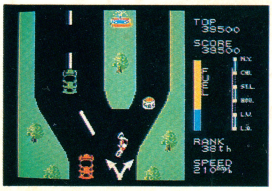
レースゲームはハンドルコントローラで楽しもう！もちろんジョイステックでもOK！



●サファリレース　¥4,300
灼熱のサファリーに展開するレースゲーム



SH-400
¥4,000
ハンドルコントローラー



●ジーピーレース　¥4,300
めざせ！ アメリカ大陸横断
©アイレム



●モナコＧＰ　¥4,300
赤いF-1でモナコの街並みを駆け抜けろ！

SEGA®
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都羽田1-2-12 ☎(03)742−3171（大代表）
パーソナルコンピュータ事業本部

※ゲームカートリッジはSC-3000シリーズ、SG-1000、ツクダ製オセロマルチビジョンに使用できます。又、ツクダ製のゲームカートリッジもSC-3000シリーズ、SG-1000に使用できます。



便利なRFコンバーター標準装備

だから，家庭用カラーテレビに<H1>をつなげば，即，パソコンディスプレイとして使用できます。もちろん，スイッチ一つで，簡単にテレビに切り換えることもできます。

楽しい2つの内蔵ソフト

<H1>は，スイッチポンで初めての人でもすぐにオルガン演奏や絵がかける2種類のソフト内蔵。



RAM32Kバイトを実装

複雑なゲームや，学習ソフトを走らせるなら，RAM32Kバイトは欲しいものですね。<H1>なら，標準実装。発展性が高い将来性のある頼もしいパソコンなのです。

2つのROMスロットを標準装備

ROMスロットは，ゲームソフトなどのROMカートリッジをさし込むほかに外部記憶装置など周辺機器との接続に使います。<H1>は，拡張性重視のパソコンです。

HINT

くらしを豊かに…
日立新技術



日立 パーソナル コンピュータ H1

MB-H1 ¥62,800
(カラーテレビC14-B20Aは別売です)

MSX このパーソナルコンピュータは
MSX のマークがついているROMカートリッジおよびカセットが使用できます。
MSX はマイクロソフト社の商標です。

―生活と技術をむすぶ―

日立家電販売株式会社

〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

HUMANICATION

資料請求券
B-9 H1

●カタログをご請求の方は，資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上，〒105 東京都港区西新橋2-35-6 第三松井ビル日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

マイコンBASICマガジン第三巻第十号通巻二十八号 昭和五十九年九月二十五日印刷 昭和五十九年十月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 昭和五十九年五月一日国鉄首都特別扱承認雑誌第七五一七号

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 特別定価350円(送料70円) 雑誌18361-10

'84
マイコンBASICマガジン
10
★53機種70本のソフト掲載/画面設定をマスターしよう
電波新聞社